Doctor Lautrec and the Forgotten Knights

A Puzzle Solving Adventure

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS

KONAMI

NINTENDO 3DS™

PLEASE CAREFULLY READ THE NINTENDO 3DS™ OPERATIONS MANUAL BEFORE USING YOUR SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠WARNING - 3D FEATURE ONLY FOR CHILDREN 7 AND OVER

Viewing of 3D images by children 6 and under may cause vision damage.
Use the Parental Control feature to restrict the display of 3D images for children 6 and under. See the Parental Controls section in the Nintendo 3DS Operations Manual for more information.

⚠WARNING - SEIZURES

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

Sit or stand as far from the screen as possible.
Play video games on the smallest available television screen.
Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠WARNING - EYESTRAIN AND MOTION SICKNESS

Playing video games can result in eyestrain after a sustained period of time, and perhaps sooner if using the 3D feature. Playing video games can also result in motion sickness in some players. Follow these instructions to help avoid eyestrain, dizziness, or nausea:

Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
Take a 10 to 15 minute break every hour, or every half hour when using the 3D feature, even if you don't think you need it. Each person is different, so take more frequent and longer breaks if you feel discomfort.
If your eyes become tired or sore while playing, or if you feel dizzy or nauseated, stop and rest for several hours before playing again.
If you continue to have any of the above symptoms, stop playing and see a doctor.

⚠WARNING - REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints, or skin hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome or skin irritation:

Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
If your hands, wrists, or arms become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠WARNING - BATTERY LEAKAGE

The Nintendo 3DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo 3DS. If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
Do not disassemble, attempt to repair, or deform the battery.
Do not dispose of battery pack in a fire.
Do not touch the terminals of the battery or cause a short between the terminals with a metal object.
Do not peel or damage the battery label.

⚠WARNING - RADIO FREQUENCY INTERFERENCE

The Nintendo 3DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

Do not operate the Nintendo 3DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo 3DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO 3DS™ VIDEO GAME SYSTEM.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. REV-E

⚠CAUTION - STYLUS USE

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.

EVERYONE 10+

CONTENT RATED BY ESRB

LICENSED BY NINTENDO. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

CONTENTS

Story 2
Characters 3
Introduction 6
Controls 8
Getting Started 10
How To Play 12
City Mode 16
Le Repaire 16
Map of Paris 20
Town View 22
Labyrinth Mode 24
Labyrinth View 24
Puzzles 28
Taming Guardian Spirits 34
Menu 38
Français 49
Español 97
Notes 141

STORY

"The Paris underground is an abyss." -Victor Hugo

In the closing years of the 19th century, Paris, France, has come alive with the construction of the Eiffel Tower underway and the coming Exposition Universelle. But below its bright streets, daring adventurers brave dark, twisting labyrinths in search of living treasure known as Treasure Animatus.

They gather at Le Repaire, a lively tavern beneath the Paris Opéra, where they obtain secret maps that take them on exciting adventures. Most eventually perish in this bold pursuit, but a select few with courage tempered by wisdom attain wealth and glory. Doctor Jean-Pierre Lautrec, an archaeologist at the Musée d'Histoire naturelle, is among the most distinguished of adventurers, though he feels the term "adventurer" is beneath him.

With his trusty assistant Sophie by his side, he has braved countless adventures in his quest to collect Treasure Animatus. The good Dr. Lautrec's greatest adventure to date begins with a visit from a young lady named Marie. She comes bearing a Laterna Magica—an image projector that may very well show the way to the vast hidden fortune of Louis XIV, a member of the French Bourbon dynasty, which had met its demise some 50 years ago.

CHARACTERS

NICO

VOICE VICTORIA KRUGER

A mischievous little monkey that lives in Dr. Lautrec's lab. Like most monkeys, Nico is quite fond of bananas.

JEAN-PIERRE LAUTREC

VOICE ANDREW WINCOTT

Doctor of Archaeology at the Musée d'Histoire naturelle. Though noted for many remarkable finds, he has trouble communicating with others, but when he does communicate, it is often with a sharp tongue. Dr. Lautrec's current passion and raison d'être is unraveling the mysteries surrounding Treasure Animatus.

SOPHIE COUBERTIN

VOICE HARRIET CARMICHAEL

A university student in Paris. After completing a part-time job as Dr. Lautrec's assistant, she stayed on, volunteering her time to help with his work. Sophie possesses the unique ability to see the guardian spirits that inhabit Treasure Animatus.

JEAN LEGRAND

VOICE **RUPERT DEGAS**

Co-leader of a low-level branch of a crime syndicate. Jean is the sworn brother of Paul Lepetit and the two are practically inseparable. He acts smug and fashions himself a ladies' man.

PAUL LEPETIT

VOICE **WAYNE FORESTER**

Co-leader of a low-level branch of a crime syndicate. Paul is the sworn brother of Jean Legrand and the two are practically inseparable. He is fond of machinery and is constantly inventing new devices.

MILADY

VOICE **VICTORIA KRUGER**

Proprietress of Le Repaire, a tavern operating under the Palais Garnier opera house. Milady sells treasure maps to the adventurers who gather there.

CLAUDE BARRAUD

VOICE **KEVIN HOWARTH**

An adventurer who plumbs the depths of Paris. Claude is one of the few people who can put up with Lautrec and actually considers him his friend. He manages to be both a nihilist and a womanizer.

MARIE BELTOISE

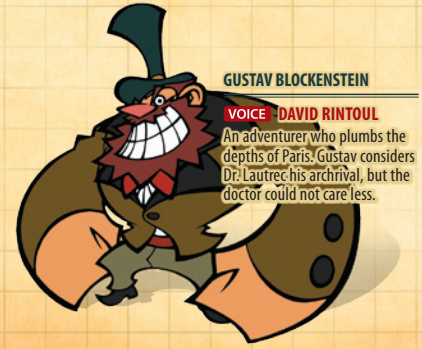
VOICE **CHARLOTTE MOORE**

The daughter of impoverished aristocrats. Marie has come to Dr. Lautrec to ask for his help in discovering the secret behind a strange gadget that has been in her family for generations.

JACQUES-MARIE VIDOCQ

VOICE **RONAN VIBERT**

A professor at the Sorbonne University, or so he claims, and a distant relative of Marie's. Vidocq appears to be up to no good, with the help of some crime syndicate members.



GUSTAV BLOCKENSTEIN

VOICE **DAVID RINTOUL**

An adventurer who plumbs the depths of Paris. Gustav considers Dr. Lautrec his archrival, but the doctor could not care less.

GRÉGOIRE GODOT

VOICE **PAVEL DOUGLAS**

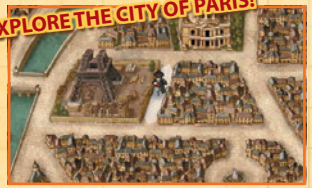
Venerable chief inspector of the Paris Police who vows to rid the city of every last adventurer. Inspector Godot acknowledges Dr. Lautrec as a man of ability, but still cannot stand him.

INTRODUCTION

Discover secret labyrinths hidden below Paris by solving map-based riddles.

Join Dr. Lautrec on his search for Treasure Animatus (living treasure). An epic story unfolds as you decipher treasure maps, explore all manner of locations and complete quests.

UNRAVEL MYSTERIES AS THE GOOD DR. LAUTREC!


EXPLORE THE CITY OF PARIS!

What is Treasure Animatus?

"Animatus" is Latin for "animated," or, by extension, "living," hence the term "Treasure Animatus," or "living treasure." It is a special type of treasure inhabited by a guardian spirit.
A substantial amount of Treasure Animatus lies hidden away beneath Paris, butyou must "tame" the guardian spirit within before you can claim it.

Brave many challenges to find Treasure Animatus!

Once you unravel a map's mystery, you enter a labyrinth to find living treasure. You must make your way to its deepest depths while dealing with a variety of tricks, traps and puzzles.
Find the Treasure Animatus and then use your own living treasure to tame the guardian spirit within it.

BRAVE LABYRINTHS PACKED WITH TRICKS AND TRAPS!

SOLVE PUZZLES WITH THE STYLUS!

TAME THE GUARDIAN SPIRITS WITHIN THE LIVING TREASURE!

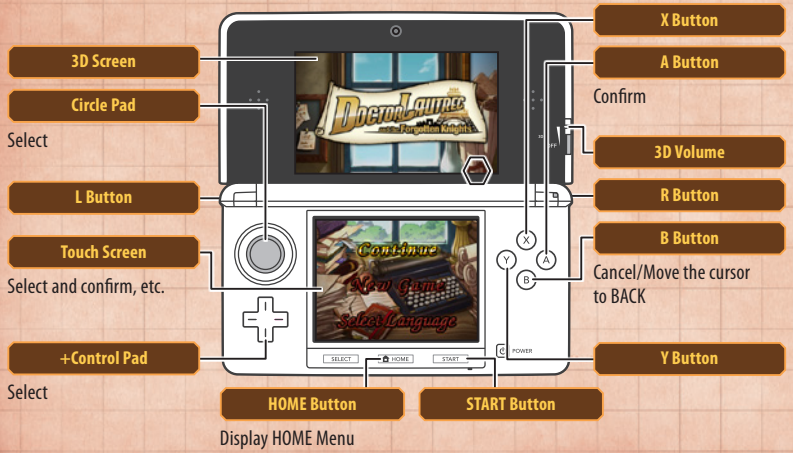
In this manual booklet, indicates the 3D Screen and indicates the Touch Screen.

CONTROLS

Use buttons when exploring and the stylus when solving puzzles. You can use both buttons and the stylus in menus.

Nintendo 3DS

You will control ***Doctor Lautrec and the Forgotten Knights*** by using both the Touch Screen and the buttons.



Button Controls

These controls are only available on certain screens. For more information, see the explanations for each screen.

DIALOGUE CONTROLS

A Button	Display next message/Confirm after selecting a keyword
Y Button	Select a keyword

CONTROLS ON THE MAP OF PARIS AND TOWN VIEW

Circle Pad +Control Pad	Move
A Button	Talk/Search/Enter search point screen
X Button	Open menu
Y Button	Select place name or other keyword

LABYRINTH VIEW CONTROLS

Circle Pad +Control Pad	Move character/Move camera (in Camera Mode)
A Button	Various actions
B Button	Enter Camera Mode (when held down)
X Button	Open menu
START	Retry area

TAMING CONTROLS

L Button / R Button	Display info on enemy guardian spirit
X Button	Display your Treasure Animatus and jewels

MENU CONTROLS

X Button	Close menu
L Button / R Button	Change sorting/page

NOTE: Closing the system during gameplay will put it in Sleep Mode and minimize battery consumption. Open your system to take it out of Sleep Mode.

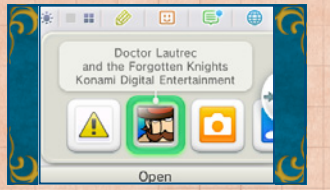
NOTE: We recommend you play this game with the 3D depth slider toward the low end.

GETTING STARTED

Make sure that the power on your Nintendo 3DS system is off, and then insert the *Doctor Lautrec and the Forgotten Knights* Game Card into the Game Card slot until it clicks.

Starting the Game

Turn the Nintendo 3DS system ON, tap the ***Doctor Lautrec and the Forgotten Knights*** icon on the HOME Menu, then tap Open.



Title Screen

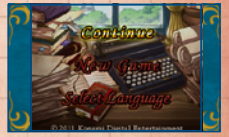
The title screen appears after the game starts. Select **New Game** or **Continue** from the menu.

New Game

To play the game from the beginning, select **New Game** and then enter your name. Select **OK** to start the game.

Continue

To continue a previously saved game, select Continue, then select the one you want to play.



SAVING DATA

To save your game progress so far, select SYS – SAVE from the menu. There is room for up to two game saves.

NOTE: Please note that selecting previously saved game data when saving will overwrite it.

HOW TO PLAY

The game unfolds as you explore Paris and discover Treasure Animatus, the living treasure Dr. Lautrec seeks in the depths of underground labyrinths.

Story Mode

Watch cutscenes, listen to dialogue, then head for your destination and explore the labyrinth you find.
Completing a labyrinth moves the game forward. Then it is time for the next destination.
If you get stuck for some reason, such as a labyrinth enemy that is too powerful, you can always try a quest. Quests are treasure-hunting jobs you can undertake during the game.

After the game ends...

There are other quests you can go on after the game ends. Try to conquer them all!

Dialogue Screen

Press the **A** Button or tap the Touch Screen to display the next message. When a question pops up, select an answer from the choices on the Touch Screen.

Character Name

Displays the name of the character that is speaking.

Message Window

Displays keywords in orange.

Keywords

Press the **Y** Button to select a message keyword and then the **A** Button to read about it on the Keywords screen. Select Back when you are done.

NOTE: If there is more than one keyword in a message, press the **Y** Button again to jump from one to another.

Quests

You move Dr. Lautrec through Paris in City Mode. Once you find a labyrinth, you explore it in Labyrinth Mode. You proceed through quests by repeating these steps.

CITY MODE

Le Repaire

This tavern serves as your base of operations. You also receive your quests here. Before going on a quest, pay close attention to the information about the enemy you will face, and select the three pieces of Treasure Animatus that you think will be the most effective.

NOTE: You can change the Treasure Animatus you have equipped in **LAB—TREAS** on the menu.

Map of Paris

Move Dr. Lautrec through a zoomed-out view of Paris, as you make your way to the destination indicated on your treasure map.

Town View

Talk to people and look around for labyrinths where treasure is hidden.

LABYRINTH MODE

Labyrinth View

Brave a variety of tricks and traps to reach the labyrinth's deepest depths.

Puzzles

Within the game's labyrinths, you will encounter doors that you can only open by solving puzzles.

Taming Guardian Spirits

To claim the Treasure Animatus you find in labyrinths, you must first tame the guardian spirits that dwell within.

DONE!

You complete a labyrinth by claiming the Treasure Animatus found in its deepest depths. From that point on, the guardian spirit within will be your ally in taming battles against the spirits of other living treasure you find. Advancing through the game requires that you collect ever more powerful Treasure Animatus.
You should return to Le Repaire after each quest to receive reputation points (RP). You can exchange these points for items at Milady's Room.

CITY MODE

Le Repaire

Le Repaire, a tavern beneath the Paris Opéra, is the favored haunt of adventurers and your base of operations.
Here you will get quests and exchange jewels and reputation points (RP) for various items.

ABOUT LE REPAIRE

When you enter the Palais Garnier opera house in Town View, a menu with three choices appears. You can start quests and get items here. To leave Le Repaire and return to Town View, tap on the menu.

Opera House Entrance

Quests

Select the quest you want to go on from the list of those you have received. You can only go on one quest at a time. If you want to receive a different quest, you must cancel the current one.

Quest Hint

Use this map to help you find the labyrinth where Treasure Animatus is hidden.

Treasure Animatus

The attribute, energy, attack and defense of the Treasure Animatus you can obtain on the selected quest.

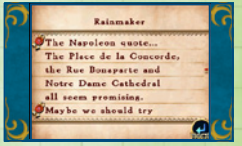
Quest Rank

Quest Progress

Tap this icon to display your current progress on the Touch Screen.

Quest Name

"NEW" indicates a quest you have yet to attempt, while "DONE" means you have already finished it.



Jewel Appraisal

Exchange the jewels you have collected for items. Select the item you want from the list that appears. The items you can obtain depend on the kinds of jewels you have.

Item Description

Jewels Required

These are the jewels you will need to exchange for the item in question. The first figure is the number required, and the second figure is the number you have.

Item List

"NEW" is displayed for newly added items. Use the +Control Pad or Circle Pad to scroll.

Quantity

How many of the selected item you have.

KINDS OF JEWELS

- Garnet
- Amethyst
- Aquamarine
- Moonstone
- Ruby
- Peridot
- Sapphire
- Opal
- Topaz
- Tanzanite
- Emerald
- Diamond

Milady's Room

Exchange reputation points (RP) earned by completing quests for items. Select the item you want from the list that appears.

Item Description

Point Info

The number of points required, the number you have, and the number after the exchange.

Item List

"NEW" is displayed for newly added items. Use the +Control Pad or Circle Pad to scroll.

Quantity

How many of the selected item you have.

CITY MODE

Map of Paris

Move Dr. Lautrec through the streets of Paris, as you use the treasure map to try to find your next destination.

Map Screen

Press the **A** Button on the map screen to enter Town View for the current area. Depending on where you are, you may be sent straight to a dialogue screen.

Lautrec

Use the +Control Pad or Circle Pad to move.

Current Location

Tap here or press the **Y** Button, then press the **A** Button to read about the current location in the Keywords screen.

Special Locations

A dialogue bubble appears when you are near special locations.

Areas You Can Enter

Press the **A** Button to enter a flashing white area.

Minimap

Menu Icon

Touch to display the Menu screen.

Minimap

The following info appears on the minimap, based on the quest status.
NOTE: Minimap info is reset once you complete a quest.

Current Location		Destination	
Le Repaire		Already Visited	

Palace of Versailles

Midway through the game, you will be able to enter the Palace of Versailles. Movement in the palace is basically the same as on the Map of Paris. Approach the area you want to check, then press the **A** Button when appears. (You can only check specific areas.)

Garden Tour

One of the game's puzzles involves strolling through the gardens of Versailles along a predetermined route. Use the stylus to trace the correct route from Dr. Lautrec's current position to the goal (marked by the flag). Press the **L** Button/**R** Button to view the instructions for your garden stroll.

CITY MODE

Town View

In Town View, you can move Dr. Lautrec through streets, squares and other places, talk to people, and use the search point screen to search for labyrinth entrances.

Town View Screen

This screen and its controls are basically the same as on the Map of Paris.

Lautrec

Current Location

Tap here or press the **Y** Button, then press the **A** Button to read about the current location in the Keywords screen.

Minimap

- Current location
- People
- Search point

Dialogue Bubble

Appears near people and search points, etc.

Menu Icon

Touch to display the Menu screen.

Talking to People

When you see someone you want to talk to, approach that person and press the **A** Button. If that person has something to say related to your current quest, the icon over his or her head will change to .

Search Point Screen

Press the **A** Button in areas where appears to switch to the search point screen, where you can search for a labyrinth entrance. (Press the **B** Button to return to the original screen.)
A special symbol appears where a labyrinth entrance is hidden. Use the +Control Pad or Circle Pad to move the target sight. When you find the special symbol, point the target sight at it, then press the A Button. Once you find a labyrinth entrance, you can enter it to activate Labyrinth Mode.

Target Sight

LABYRINTH MODE

Labyrinth View

Try to guide Dr. Lautrec to the deepest depths of the labyrinth, opening doors by solving puzzles along the way. Your ultimate goal is to tame the spirit guarding the Treasure Animatus at the end of the labyrinth.

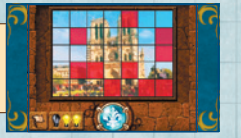
HOW TO EXPLORE

Start your adventure

Labyrinths are divided into a variety of areas. You must brave a number of tricks and traps along the way to the bottom.

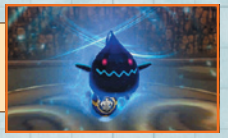
Solve puzzles

Labyrinths contain a number of closed doors. You must solve a puzzle to open each one.



Tame the guardian spirit

You must first tame the guardian spirit that dwells within the Treasure Animatus before you can claim it for use in future taming battles.



Complete the labyrinth

Once you have claimed the Treasure Animatus found in its deepest depths, your labyrinth adventure is complete and you can safely exit.

NOTE: You will have to start all over again if you exit a labyrinth without completing it.

Labyrinth Screen

This screen and its controls are basically the same as on the Map of Paris or Town View.

Current Level

The current labyrinth level you are on is displayed here.

Minimap

Areas you have already entered are brightly displayed. Your current location is indicated by .

Camera Mode

Holding down the **B** Button activates Camera Mode in which you can use the +Control Pad or Circle Pad to move the camera. Use this whenever you want to get a good look at the area you are in.

Labyrinth Controls

The following controls are available in the labyrinths.

MOVE

Use the +Control Pad or Circle Pad to move Dr. Lautrec.
You can make him walk slowly by moving the Circle Pad a small amount, and run by moving it a lot.
NOTE: Movement controls are the same as on the Map of Paris or Town View, except that with the Map of Paris, it is not possible to walk slowly.

SEARCH

Search treasure chests, doors and other objects in labyrinths by approaching them and pressing the **A** Button.

PUSH BLOCKS

You can push blocks by holding down the **A** Button and pressing the +Control Pad or Circle Pad in the direction you want to move them. (You cannot pull them.)

Retrying an Area

Pressing **START** allows you to retry the current area you are in. This is handy if you have moved blocks incorrectly or you need to start over for some other reason.

YOU WILL FACE MANY TRICKS AND TRAPS!

All manner of tricks and traps await Dr. Lautrec in the labyrinths he explores. As the game progresses, you will encounter even more than the ones described here.

POLICE OFFICERS

The police that guard the labyrinths chase Lautrec whenever they spot him. If caught, he will be sent back to the beginning of the room he was just in, so be very careful!
Police officers move in a fixed pattern. While in an area they patrol, move Dr. Lautrec carefully, so that he does not enter their field of vision.

FIRE

Labyrinths include areas where fire shoots out at a certain interval. If it hits Dr. Lautrec, he will cry out and be sent flying. This also makes it easier for any police officers in the area to spot him, so try to avoid getting hit.

LABYRINTH MODE

Puzzles

Labyrinth doors are shut tight by a variety of puzzles. Solve them to open doors and proceed through the labyrinth.

NOTE: There are also some puzzles to be solved outside labyrinths.

How to Solve Puzzles

Solve puzzles by using the stylus to touch and slide on the Touch Screen. Tap the answer button if you think you have the right answer. You can only finish a puzzle by getting the answer correct. If you are wrong or you tap the give up button, you will be returned to Labyrinth View, and you will have to start the puzzle from the beginning.

NOTE: Each time you get a puzzle wrong or tap the give up button, reputation points (RP) are deducted from the total you receive for completing a quest.

Hints

While solving a puzzle, you can get a hint by tapping the hint button. You can get hints up to three times for each puzzle, but be careful! You will suffer a reputation point (RP) deduction based on the number of times you tapped the hint button in a labyrinth.

Crossword Puzzles

Slide words from the drawers and place them on the crossword puzzle so that they all fit.

Puzzle Words

Puzzle Word

The word automatically rotates to the appropriate direction as you move it onto the grid.

Give Up Button

Tap this button if you are having trouble solving the puzzle and would like to try again later.

Answer Button

Hint Button

Tapping this button returns the words placed so far back into the drawers and then places one word in its correct position on the puzzle.

Drawer Button

Tapping this button opens the drawer, so you can slide pieces out. If there is more than one drawer, tap the Roman numeral buttons to switch between them.

Roman Numeral Buttons

NOTE: You can put a word back into its drawer by sliding it onto the drawer button.

Block Puzzles

Slide the shape blocks from the drawer so that they fit on the Touch Screen grids without any gaps between them.

Rotate a shape block by holding down the **L** Button or **R** Button while sliding it with the stylus.

If there is more than one grid to solve, you can switch between them by tapping the Roman numeral buttons.

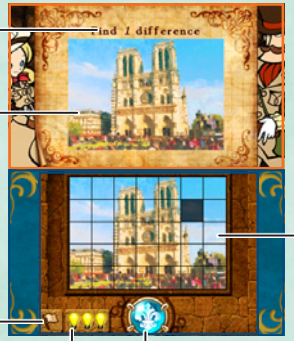
Tapping this button opens the drawer. Use it just as you do with crossword puzzles.

Tap this button if you are having trouble solving the puzzle and would like to try again later.

Tapping this button returns the shape blocks placed so far back into the drawer and then places one shape block in its correct position on the puzzle.

Spot the Differences

There are a number of differences between the top and bottom pictures. Tap all the picture squares on the Touch Screen that you think contain differences.



Select squares you think contain differences by tapping them. (They will turn grey.) Tap them again if you change your mind.

Tap this button if you are having trouble solving the puzzle and would like to try again later.

Tapping this button displays a number of squares with no differences in red. Try to spot the differences in the remaining squares.

Numbers Puzzle

Hold down the L Button or R Button while tapping panels to smash them. Smash the right panels to complete the picture. The number in a panel indicates how many of the panels around it (including that panel itself) you can smash.

NOTE: Smashing the wrong panel triggers an explosion that smashes any correct panels around it. But each time you trigger an explosion, one of the hint bulbs goes out. Smash the wrong panel four times and you fail the puzzle.

Hint Bulbs

One bulb goes out each time you trigger an explosion.

Panel

- Smashed panel
- Locked panel
- Exploded panel

Give Up Button

Tap this button if you are having trouble solving the puzzle and would like to try again later.

Answer Button

Locking Panels

Tapping a panel without holding down any buttons puts an × in it, indicating that it is locked and cannot be smashed. Lock panels that you know should not be smashed. To unlock a panel, tap it once more.

Logic Puzzles

The 3D Screen displays a logic-based diagram. Figure out the logic behind it, then, on the Touch Screen, select the answer piece that goes where the question mark is and slide it to the central hole.

Logic-base Diagram

Answer Pieces for the Question Mark

Central Hole

Slide the correct answer piece here.

Give Up Button

Tap this button if you are having trouble solving the puzzle and would like to try again later.

Answer Button

Hint Button

Tapping this button identifies one of the incorrect pieces.

LABYRINTH MODE

Taming Guardian Spirits

"Taming" involves using the Treasure Animatus and jewels you have on hand to weaken the guardian spirit inhabiting the Treasure Animatus that you are trying to take from the labyrinth for use in future taming battles.

HOW TO TAME GUARDIAN SPIRITS

Start taming — Taming begins when you check the pedestal where the Treasure Animatus you are trying to get rests.

Place your own Treasure Animatus — Select one Treasure Animatus (or jewel) and place it on one of the pedestals surrounding the enemy guardian spirit.

The battle begins! — Your guardian spirit battles the enemy guardian spirit. When their attacks are over, you can then place another Treasure Animatus.

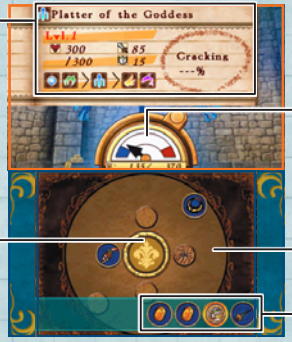
Completing taming — Taming is complete once you have reduced the enemy spirit's energy below a certain level.

TAMING SCREEN

Pressing the **X** Button or tapping the icons in the lower right corner of the screen displays a list of the Treasure Animatus and jewels that you have on hand. After carefully checking the info on the 3D Screen, select the Treasure Animatus or jewel you want to use by tapping it or pressing the **A** Button, and then place it on a pedestal on the Touch Screen.

Treasure Info

Name, level, energy, attack, defense, attribute hierarchy. Displayed by selecting the treasure with the **A** Button or by tapping it.



Enemy's Energy

Taming succeeds once the guardian's energy meter falls into the blue area.

Pedestal for Enemy Spirit

Tap here or press the **L** Button or **R** Button to see the enemy's attack and defense.

Pedestal

Your Treasure Animatus and Jewels

If you lose...

You lose the taming battle if you run out of Treasure Animatus or jewels to place on a pedestal or if open pedestals for placing them run out before the enemy spirit's energy meter falls into the blue area. If this happens, select RETRY TAMING, EXIT LABYRINTH or BACK TO LE REPAIRE from the menu that appears.

Placing Treasure Animatus

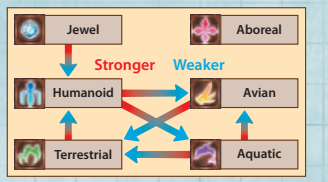
The taming battle begins once you slide a piece of Treasure Animatus to a pedestal. The basic formula during battles is "Attack power of your spirit – Enemy's defense = Damage," but there are a number of factors that affect the damage you deal, as shown below.

Attributes of Treasure Animatus and jewels	Damage is affected by the attribute hierarchy.
Pedestal cracking	The more cracking on a pedestal, the more damage will vary.
What is on the neighboring pedestals	Damage is affected by the attributes of whatever is on the neighboring pedestals.
Placement location	Damage is affected by placement location (outer or inner pedestal).

NOTE: The effect of cracking takes precedence over other factors.

Attributes

There are six attributes (jewels all have the jewel attribute), and their hierarchy is as shown on the right. Note that the arboreal attribute is outside the hierarchy.



Synergy Effects

Placing certain pieces of Treasure Animatus next to each other invokes synergy effects that impact the battle in many ways.
The Treasure Animatus in question start glowing when the conditions for invoking a synergy effect have been met.

COMPLETING TAMING

Once the enemy spirit's energy is reduced to 20% or less, it has been tamed and you get the Treasure Animatus it inhabits. You may also get jewels if there are any.
Note that reducing a guardian's energy to zero extinguishes it. Such treasure is no longer considered Treasure Animatus and cannot be used to tame guardians.
After completing a labyrinth, the Treasure Animatus you have on hand will gain experience based on the number of jewels you have obtained.

RESTORING AND REVIVING SPIRITS

Jewels and the guardian spirits in Treasure Animatus have energy that they lose whenever they suffer damage. However, energy can be restored by using resurrection shards.

A spirit is extinguished if its energy is reduced to zero. However, an extinguished spirit in Treasure Animatus can be revived by using a resurrection stone. You can obtain resurrection shards and stones in many ways, including visiting Milady's Room or by trading in jewels on the Jewel Appraisal screen.

NOTE: Once taming is complete, the energy of your Treasure Animatus and jewels will recover slightly. And once you complete a labyrinth and return to the surface, their energy will be completely recovered, although extinguished spirits will not be revived.

NOTE: Jewels cannot be revived once their energy falls to zero.

MENU

On the Map of Paris, Town View or Labyrinth View, pressing the X Button or tapping displays icons for a number of submenus you can select.

Journal

Select this icon to view a variety of information, including quest status and the current state of a labyrinth.

Quest

Your current progress for the quest associated with the treasure map on the 3D Screen is displayed on the Touch Screen.
As you advance through the quest, the information that is available increases. If there is too much information to fit on the screen, use the +Control Pad or Circle Pad to scroll up and down.

Map

View the labyrinth map for your current quest. To switch between map levels, tap the level names or press the **L** Button or **R** Button.
NOTE: This menu icon can only be selected while you are in a labyrinth.

Keywords

Look up the meaning of keywords that you encounter during the game. (You can also look up place names directly from the minimap.) Scroll the list and when you see the keyword you want, select it to get more information. You can also switch between keyword categories by pressing left/right on the +Control Pad or Circle Pad, or by tapping the tabs above the list.

Synergy Effects

You can view information for the synergy effects that you have invoked and for other Treasure Animatus combinations that invoke synergy effects.
Select the synergy effect you want to view from the list.
Pressing the **A** Button allows you to view other combinations of Treasure Animatus for invoking the same synergy effect.

Sorting

You can sort the list in different ways by touching this button or pressing the **L** Button/**R** Button.

Laboratory

Check the Treasure Animatus and other items you have obtained and select the items you want to take with you.
NOTE: You cannot select the LAB icon in labyrinths.

Puzzles

You can do puzzles that you have already solved all over again. Scroll through the list and select the puzzle you want to do.

Treasure

View a list of your Treasure Animatus. The pieces you have with you are indicated by a star ( ). Choose a Treasure Animatus from the list and touch it to equip. You can carry up to three at a time.

Current Level and Experience Required for Next Level

Status

Energy
Attack
Defense

Attributes and Hierarchy

Description of the Selected Treasure Animatus

Sorting

List of Treasure Animatus

Tap to take it with you or leave it behind.

Treasure Animatus Status

Pieces on hand
Pieces with extinguished spirits

Number of Items and Treasure Animatus You Have with You

The stars ( ) indicate the number you have with you.

Jewels

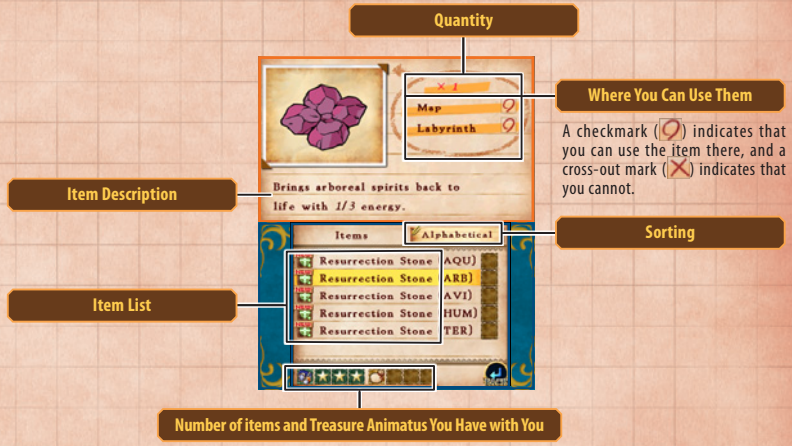
View the jewels you have obtained and their quantities. This screen operates in the same manner as the Treasure screen.

About Jewels

The jewels you get in a labyrinth can be used along with Treasure Animatus for the taming battle therein.
However, unlike Treasure Animatus, once you leave the labyrinth where you obtained the jewels, you cannot use them again. You can, however, exchange them for items on the Jewel Appraisal screen.

Items

View a list of all your items. This screen operates in the same manner as the Treasure and Jewel screens.
View a list of your items. The items you have with you are indicated by a star ( ). Choose an item from the list and touch it to equip. You can carry up to three at a time. Some can also be used on the spot by selecting **USE**.



Inventory

View the Treasure Animatus, jewels, and items you have with you. You can resort the list with the **L** Button/**R** Button.
Some items can be used on the spot by tapping them and selecting **USE**.

SYSTEM

Save and load games.

Saving

Save your game progress so you can play again later from where you left off. There are two save slots available.

Loading

Load a game to play from where you last saved it. Select the saved game you want to load. When you load a game, any unsaved progress in the game you are currently playing will be lost. The tavern "Le Repaire" and the Phantom of the Opera's cave, set to appear beneath the Palais Garnier, are purely fictitious locations.

NOTE: The above also extends to Dr. Lautrec's laboratory and reception room, fictitious locations within the Musée d'Histoire naturelle.

WARRANTY

Konami Digital Entertainment, Inc. warrants to the original purchaser of this Konami software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Konami product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Konami is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Konami agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Konami product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Konami software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE KONAMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL KONAMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS KONAMI PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

If you experience technical problems with your game, please head to www.konami.com/support for assistance, here you will have access to many support materials, as well as our Knowledge Base which is available 24 hours a day, 7 days a week. All products must be deemed defective by a Konami Customer Service representative and an RMA number assigned prior to returning the product. All products received not matching this criteria will be returned if a Konami Customer Service Representative cannot reach you within three days upon receipt of the unauthorized return.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Register now at www.konami.com to receive exclusive product news, special offers and more!

www.konami.com/doctorlautrec

© 2011 Konami Digital Entertainment

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI DE LA CONSOLE NINTENDO 3DS™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ : LISEZ LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À UN JEU VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Fonction 3D destinée uniquement aux enfants de 7 ans et plus

Le visionnement d'images en 3D par des enfants de 6 ans et moins peut causer des problèmes de vision. La fonction de contrôle parental est disponible pour restreindre l'affichage et le visionnement de telles images. Pour plus de détails, consultez la section sur le contrôle parental dans le mode d'emploi de la console Nintendo 3DS.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions	**Tics oculaires ou musculaires**	**Perte de conscience**
Problèmes de vision	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Fatigue oculaire et nausée

Jouer à des jeux vidéo pendant une longue période de temps peut causer une fatigue oculaire et peut arriver plus rapidement si vous utilisez la fonction 3D. Pour certains joueurs, jouer à des jeux vidéo peut également causer la nausée. Suivez ces instructions pour éviter la fatigue oculaire, les étourdissements ou la nausée :

- Évitez de jouer pendant une longue période de temps. Il est conseillé aux parents de surveiller la durée des séances de jeu de leurs enfants.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures, ou à chaque 30 minutes si vous utilisez la fonction 3D, même si vous croyez ne pas en avoir besoin. Chaque personne est différente, alors prenez une pause plus ou moins longue en cas de malaise.
- Si vos yeux sont fatigués ou douloureux, ou si vous êtes étourdi ou nauséeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si l'un de ces symptômes persiste, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets ou la peau. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, ou l'irritation de la peau :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risqué d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la batterie

Le Nintendo 3DS contient une batterie rechargeable au lithium-ion. L'écoulement des ingrédients contenus dans la batterie ou la combustion de ces ingrédients peuvent causer des blessures et endommager votre Nintendo 3DS. Si l'écoulement du liquide de la batterie survient, évitez tout contact avec la peau. Dans le cas d'un contact avec la peau, lavez immédiatement et abondamment la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas d'un contact du liquide de la batterie avec les yeux, rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau et consultez un médecin.

Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des liquides ou à des vibrations et des chocs excessifs.
- Ne désassemblez pas la batterie et ne tentez pas de la réparer ou de la déformer.
- Ne jetez jamais la batterie dans le feu.
- Ne touchez pas aux bornes de la batterie et ne causez pas de court-circuit entre ces points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas et n'endommagez pas l'étiquette de la batterie.

⚠ AVERTISSEMENT – Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo 3DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques à proximité, incluant les stimulateurs cardiaques.

- N'utilisez pas le Nintendo 3DS à moins de 23 cm d'un stimulateur cardiaque lorsque la fonction sans fil est activée.
- Si vous possédez un stimulateur cardiaque ou tout autre appareil médical implanté, n'utilisez pas la fonction sans fil du Nintendo 3DS avant d'avoir consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil médical.
- Respectez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou provoquer un dysfonctionnement, ce qui pourrait causer des blessures ou des dommages matériels.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEUX VIDÉO NINTENDO 3DS™.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou « d'archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi. REV-E

⚠ MISE EN GARDE - UTILISATION DU STYLET

Pour éviter la fatigue et l'inconfort lors de l'utilisation du stylet, ne le tenez pas trop fort et ne l'appuyez pas fortement contre l'écran. Gardez vos doigts, votre main et votre bras détendus. Les mouvements continus sans trop de pression fonctionnent aussi bien que les nombreux mouvements courts à grande pression.

EVERYONE 10+
ENFANTS et ADULTES 10+
E 10+
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

SOUS LICENCE DE NINTENDO. Les marques de commerce sont la propriété de leurs titulaires respectifs. Nintendo 3DS est une marque de commerce de Nintendo.

TABLE DES MATIÈRES

Histoire 50
Personnages 51
Introduction 54
Commandes 56
Pour Commencer 58
Comment Jouer 60
Mode Ville 64
Le Repaire 64
Plan de Paris 68
Vue de la Ville 70
Mode Labyrinthe 72
Vue Labyrinthe 72
Énigmes 76
Apprivoiser Les Esprits Gardiens 82
Menu 86
Español 97
Notes 141

HISTOIRE

« Les catacombes de Paris sont un abysse. » - Victor Hugo

Dans les dernières années du 19ème siècle, Paris en France, s'est animé grâce à la Tour Eiffel en cours de construction et à l'exposition universelle. Mais en dessous de ces rues radieuses, d'audacieux aventuriers bravent les ténèbres, et s'enfoncent dans de complexes labyrinthes à la recherche de trésors vivants connus sous le nom de Treasure Animatus.

Ils se retrouvent au Repaire, une taverne animée située en dessous de l'Opéra de Paris, où ils obtiennent des cartes secrètes qui les conduisent au cœur d'excitantes aventures. La plupart d'entre eux finiront par trouver la mort au cours de cette quête audacieuse, mais quelques-uns, dotés de courage et de sagesse parviennent à obtenir richesse et gloire. Le Docteur Jean-Pierre Lautrec, archéologue du musée d'histoire naturelle, fait partie de ces aventuriers les plus distingués, bien qu'il pense que le titre d' « aventurier » sous-estime sa vraie profession.

Avec sa fidèle assistante Sophie à ses côtés, il a bravé d'innombrables aventures dans sa quête des Treasure Animatus. La plus grande aventure à ce jour de ce bon Dr Lautrec débute avec la visite d'une jeune femme nommée Marie. Lors de sa venue, elle porte une Lanterna Magica—un projecteur d'image qui semble indiquer clairement le chemin vers la fortune cachée de Louis XIV, membre de la dynastie française des Bourbon, qui a connu sa chute il y a environ 50ans.

PERSONNAGES

NICO

VOIX VICTORIA KRUGER

Un petit singe espiègle qui vit dans le laboratoire du Dr Lautrec. Comme la plupart des singes, Nico apprécie particulièrement les bananes.

JEAN-PIERRE LAUTREC

VOIX ANDREW WINCOTT

Docteur en archéologie au musée d'histoire naturelle. Reconnu pour ses remarquables découvertes, il a cependant du mal à communiquer avec les autres, et lorsqu'il fait l'effort, il est souvent acerbe. La passion actuelle et la raison d'être du Docteur Lautrec sont la résolution des mystères qui se trouvent autour des Treasure Animatus.

SOPHIE COUBERTIN

VOIX HARRIET CARMICHAEL

Une étudiante à l'université de Paris. Après avoir terminé son emploi à mi-temps en tant qu'assistante du Dr Lautrec, elle est restée avec lui, comme aide bénévole. Sophie possède cette compétence unique qui lui permet de percevoir les esprits gardiens qui habitent les Treasure Animatus.

JEAN LEGRAND

VOIX **RUPERT DEGAS**

Chef associé d'une sous-division d'un syndicat du crime. Jean est le frère de sang de Paul Lepetit et sont tous les deux pratiquement inséparables. Il est très suffisant et se prend pour un grand séducteur.

PAUL LEPETIT

VOIX **WAYNE FORESTER**

Chef associé d'une sous-division d'un syndicat du crime. Paul est le frère de sang de Jean Legrand et sont tous les deux pratiquement inséparables. Il adore les machines et est toujours en train d'en inventer de nouvelles.

MILADY

VOIX **VICTORIA KRUGER**

Propriétaire du Repaire, taverne se trouvant sous le palais de l'Opéra Garnier. Milady vend des cartes au trésor aux aventuriers qui se retrouvent ici.

CLAUDE BARRAUD

VOIX **KEVIN HOWARTH**

Un aventurier qui sonde les profondeurs de Paris. Claude est une des rares personnes qui peut supporter Lautrec et même le considérer comme son ami. Il arrive à être à la fois nihiliste et coureur de jupons.

MARIE BELTOISE

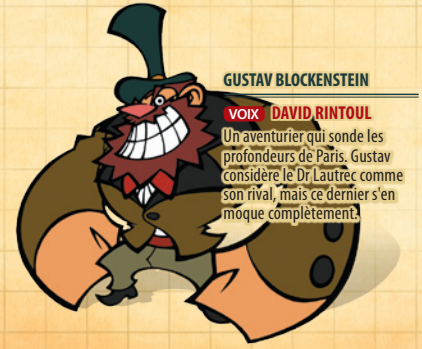
VOIX **CHARLOTTE MOORE**

La fille d'aristocrates appauvris. Marie s'est dirigée vers le Dr Lautrec pour lui demander son aide afin de découvrir le secret qui se cache derrière ce gadget étrange, dans sa famille depuis des générations.

JACQUES-MARIE VIDOCQ

VOIX **RONAN VIBERT**

Professeur à l'université de la Sorbonne, tel qu'il le prétend en tout cas, et parent éloigné de Marie. Vidocq semble avoir des projets malfaisants avec l'aide de certains membres d'un syndicat du crime.



GUSTAV BLOCKENSTEIN

VOIX **DAVID RINTOUL**

Un aventurier qui sonde les profondeurs de Paris. Gustav considère le Dr Lautrec comme son rival, mais ce dernier s'en moque complètement.

GRÉGOIRE GODOT

VOIX **PAVEL DOUGLAS**

Respectable inspecteur en chef de la police de Paris, il a juré de débarrasser la ville de tous les aventuriers qu'il reste. L'inspecteur Godot reconnaît le génie du Dr Lautrec, mais ne peut pas le supporter pour autant.

INTRODUCTION

Découvrez les labyrinthes secrets cachés sous Paris en résolvant des énigmes basées sur des cartes.

Rejoignez le Dr Lautrec dans sa quête des Treasure Animatus (les trésors vivants). Une histoire épique se déroule à mesure que vous déchiffrez les cartes au trésor, explorez toutes sortes de lieux et accomplissez des quêtes.

Qu'est-ce qu'un Treasure Animatus ?

« Animatus » est le mot latin pour « animé », ou, par extension, « vivant ». Ainsi le terme « Treasure Animatus » peut se traduire par « trésor vivant ». C'est un type particulier de trésor habité par un esprit gardien.
Un nombre important de Treasure Animatus sont cachés sous Paris, mais vous devez d'abord « apprivoiser » l'esprit gardien se trouvant à l'intérieur avant de pouvoir vous en emparer.

Faites face à de nombreuses épreuves afin de trouver les Treasure Animatus !

Lorsque vous révélez le mystère d'une carte, vous entrez dans un labyrinthe à la recherche du trésor vivant. Vous devez alors trouver le chemin vers le point le plus profond tout en faisant face à de nombreux tours, pièges et énigmes.
Trouvez le Treasure Animatus puis utilisez votre propre trésor vivant pour apprivoiser l'esprit gardien se trouvant à l'intérieur.

Dans ce livret d'instruction, ▭ représente l'écran 3D alors que ▭ représente l'écran tactile.

COMMANDES

Utilisez les touches lorsque vous explorez et le stylet lorsque vous résolvez des énigmes. Vous pouvez utiliser soit les touches, soit le stylet dans les menus.

Nintendo 3DS

Vous pourrez contrôler ***Doctor Lautrec and the Forgotten Knights*** à l'aide des touches et de l'écran tactile.

- **Écran 3D**
- **Rond Directionnel** — Select
- **Touche L**
- **Écran Tactile** — Sélectionner et confirmer, etc.
- **Touche Directionnelle +** — Select
- **Touche X**
- **Touche A** — Confirmer
- **Case De Défilement Pour La Profondeur 3D**
- **Touche R**
- **Touche B** — Annuler/Déplacer le curseur vers RETOUR
- **Touche Y**
- **Touche HOME** — Afficher le menu HOME
- **START**

Touches de commande

Ces commandes sont seulement disponibles depuis certains écrans. Pour plus d'informations, consultez les explications relatives à chaque écran.

COMMANDES DES DIALOGUES

Touche A	Afficher le prochain message / Confirmer après avoir sélectionné un mot-clé.
Touche Y	Sélectionner un mot-clé

COMMANDES DU PLAN DE PARIS ET VUE VILLE

Rond directionnel Touche directionnelle +	Se déplacer
Touche A	Parler / Chercher / Accéder à l'écran point de recherche
Touche X	Ouvrir le menu
Touche Y	Sélectionner un nom de lieu ou un autre mot-clé

COMMANDES VUE LABYRINTHE

Rond directionnel Touche directionnelle +	Déplacer le personnage/ Déplacer la caméra (en mode caméra)
Touche A	Différentes actions
Touche B	Entrer en mode caméra (lorsque maintenue enfoncée)
Touche X	Ouvrir un menu
START	Réessayer la zone

COMMANDES D'APPRIVOISEMENT

Touche L / Touche R	Afficher des informations au sujet de l'esprit gardien ennemi.
Touche X	Affichez vos Treasure Animatus et vos joyaux.

COMMANDES DE MENU

Touche X	Fermer le menu
Touche L / Touche R	Changer le triage/page

REMARQUE : Éteindre le système pendant une partie pour le faire mettre en veille et réduire l'usage de la batterie. Allumer le système pour le sortir du mode veille.

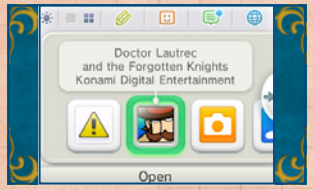
REMARQUE : Nous vous recommandons de jouer à ce jeu avec la case de défilement de profondeur 3D placée vers le bas.

POUR COMMENCER

Assurez-vous que votre Nintendo 3DS est éteinte, puis insérez la carte de jeu *Doctor Lautrec and the Forgotten Knights* dans la fente de jeu jusqu'à entendre un clic.

Commencer le jeu

Allumez votre Nintendo 3DS, touchez l'icône ***Doctor Lautrec and the Forgotten Knights*** depuis le menu HOME, puis touchez Ouvrir.



Écran des titres

L'écran des titres apparaît après que le jeu ait démarré. Sélectionnez **Nouvelle partie** ou **Continuer** depuis le menu.

Nouvelle partie

Pour jouer au jeu à partir du début, sélectionnez **Nouvelle partie**, puis entrez votre nom. Sélectionnez **OK** pour commencer la partie.

Continuer

Pour continuer une partie précédemment sauvegardée, sélectionnez Continuer, puis sélectionnez celle à laquelle vous désirez jouer.

SAUVEGARDE DE DONNÉES

Pour sauvegarder votre progression, sélectionnez SYS – SAUVEGARDER depuis le menu. Il y a suffisamment de mémoire pour sauvegarder deux parties.
REMARQUE : Remarquez que si vous sélectionnez le fichier d'une partie précédemment enregistrée lorsque vous effectuez une sauvegarde, vous écraserez celui-ci.

COMMENT JOUER

Pendant le jeu, vous explorez Paris et découvrez des Treasure Animatus, les trésors vivants que le Dr Lautrec recherche dans les profondeurs des labyrinthes souterrains.

Mode histoire

Regardez les scènes cinématiques, écoutez les dialogues, puis dirigez-vous vers votre destination et explorez le labyrinthe que vous découvrez. Franchir un labyrinthe permet d'avancer dans le jeu. C'est le moment de vous diriger vers la prochaine destination.
Si vous êtes bloqué pour quelque raison que ce soit, par exemple: un labyrinthe ennemi trop difficile, vous pouvez toujours tenter une quête. Les quêtes sont des missions de chasse au trésor que vous pouvez entreprendre durant la partie.

Après que la partie soit terminée...

Vous pouvez suivre d'autres quêtes après que la partie soit terminée. Essayez de toutes les accomplir.

Écran de dialogue

Appuyez sur la touche **A** ou touchez l'écran pour afficher le prochain message. Lorsqu'une question apparaît, sélectionnez une réponse parmi les choix proposés sur l'écran tactile.

Nom Du Personnage

Affiche le nom du personnage qui est en train de parler.

Fenêtre De Message

Affiche les mots-clés en orange.

Mots-clés

Appuyez sur la touche **Y** pour sélectionner un mot-clé du message puis sur la touche **A** pour lire les informations relatives sur l'écran des mots-clés. Sélectionnez lorsque vous avez terminé.

REMARQUE : S'il y a plus d'un mot-clé dans le message, appuyez sur la touche **Y** de nouveau afin de passer au mot-clé suivant.

Quêtes

Vous déplacez le Dr Lautrec dans la ville de Paris en mode ville. Lorsque vous découvrez un labyrinthe, vous l'explorerez en mode labyrinthe. Vous évoluez dans des quêtes en répétant ces étapes.

MODE VILLE

Le Repaire

Cette taverne vous sert de base opérationnelle. Vous pouvez aussi recevoir vos quêtes ici. Avant de partir accomplir une quête, lisez attentivement les informations concernant l'ennemi que vous devrez affronter, et sélectionnez les trois morceaux du Treasure Animatus que vous pensez être les plus efficaces.

REMARQUE : Vous pouvez changer de Treasure Animatus dont vous êtes équipé dans **LAB—TREAS** depuis le menu.

Plan de Paris

Déplacez le Dr Lautrec en vue éloignée de Paris, lorsque vous vous dirigez vers la destination indiquée sur votre carte au trésor.

Vue de la ville

Parlez aux gens et regardez aux alentours afin de trouver des labyrinthes où sont cachés des trésors.

MODE LABYRINTHE

Vue du Labyrinthe

Bravez de nombreux tours et pièges afin d'atteindre le point le plus profond du labyrinthe.

Énigmes

À l'intérieur des labyrinthes, vous vous retrouverez en face de portes qui ne s'ouvrent qu'en résolvant des énigmes.

Apprivoiser les esprits gardiens

Pour vous emparer du Treasure Animatus que vous trouvez dans le labyrinthe, vous devez tout d'abord apprivoiser l'esprit gardien qui l'habite.

ACCOMPLI !

Vous franchissez un labyrinthe en vous emparant du Treasure Animatus trouvé au point le plus profond. À partir de ce moment, l'esprit gardien situé à l'intérieur deviendra votre allié dans les combats d'apprivoisement contre les esprits gardiens des autres trésors vivants que vous découvrirez. Pour évoluer dans le jeu, vous devez collecter des Treasure Animatus de plus en plus puissants.
Il est préférable de retourner au Repaire après chaque quête afin de recevoir des points de réputation (PR). Vous pouvez échanger ces points contre des objets dans la salle de Milady.

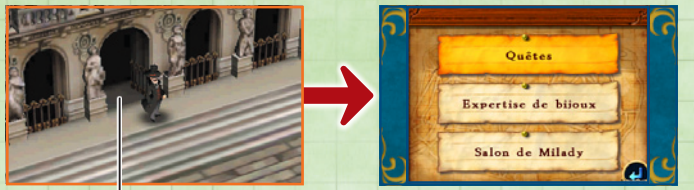
MODE VILLE

Le Repaire

Le Repaire, taverne située sous l'Opéra de Paris, est le repaire privilégié des aventuriers et votre base opérationnelle.
Ici vous obtiendrez des quêtes et échangerez vos joyaux et points de réputation (PR) contre différents objets.

AU SUJET DU REPAIRE

Lorsque vous pénétrez dans l'opéra du Palais Garnier en vue ville, un menu à trois choix apparaît. Vous pouvez commencer une quête et obtenir des objets ici. Pour quitter le Repaire et retourner en vue ville, touchez dans le menu.



Entrée De L'opéra

Quêtes

Sélectionnez la quête que vous désirez commencer depuis la liste de celles que vous avez reçues. Vous ne pouvez accomplir qu'une quête à la fois. Si vous souhaitez recevoir une quête différente, vous devez tout d'abord annuler votre quête actuelle.

Astuce Pour La Quête

Utilisez cette carte pour vous aider à trouver le labyrinthe où est caché le Treasure Animatus.

Treasure Animatus

L'attribut, énergie, attaque et défense du Treasure Animatus que vous pouvez obtenir dans la quête sélectionnée.

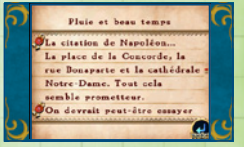
Classement Quête

Progression Quête

Touchez cette icône pour afficher votre progression actuelle sur l'écran tactile.

Nom De La Quête

« NOUVELLE » indique une quête que vous devez encore essayer, alors que « ACCOMPLIE » signifie que vous l'avez déjà terminée.



Évaluation des joyaux

Échangez les joyaux que vous avez collectés contre des objets. Sélectionnez l'objet de votre choix depuis la liste qui s'affiche. Les objets que vous pouvez obtenir dépendent des types de joyaux que vous possédez.

Ceci est la liste des joyaux dont vous aurez besoin pour le troc contre l'objet en question. Le premier chiffre correspond au nombre nécessaire et le second correspond au nombre que vous possédez

« NOUVEAU » s'affiche pour les objets qui viennent d'être ajoutés. Utilisez la Touche directionnelle + ou le rond directionnel pour faire défiler.

Nombre d'objets sélectionnés en possession.

TYPES DE JOYAUX

- Grenat
- Améthyste
- Aigue-marine
- Pierre de lune
- Rubis
- Péridot
- Saphir
- Opale
- Topaze
- Tanzanite
- Émeraude
- Diamant

La salle de Milady

Échangez des points de réputation (PR) gagnés en accomplissant des quêtes contre des objets. Sélectionnez l'objet que vous désirez depuis la liste qui apparaît.

Le nombre de points requis, le nombre de points que vous possédez, et le nombre de points après l'échange.

« NOUVEAU » s'affiche pour les objets qui viennent d'être ajoutés. Utilisez la Touche directionnelle + ou le rond directionnel pour faire défiler.

Nombre d'objets sélectionnés en possession.

MODE VILLE

Plan de Paris

Déplacez le Dr Lautrec dans les rues de Paris lorsque vous utilisez la carte au trésor pour trouver la prochaine destination.

Écran de carte

Appuyez sur la touche **A** sur l'écran carte pour entrer en vue ville pour le quartier où vous vous trouvez. En fonction de votre position, vous pouvez être directement dirigé vers un écran de dialogue.

Lautrec

Utilisez la Touche directionnelle + ou le rond directionnel pour vous déplacer.

Position Actuelle

Touchez ici ou appuyez sur la touche **Y**, puis appuyez sur la touche **A** pour obtenir plus d'informations sur le lieu où vous vous trouvez sur l'écran des mots-clés.

Lieux Spéciaux

Une bulle de dialogue apparaît lorsque vous êtes proche de lieux spéciaux.

Zones Dans Lesquelles Vous Pouvez Pénétrer

Appuyez sur la touche **A** pour pénétrer dans une zone blanche clignotante.

Mini-Carte

Icône De Menu

Touchez pour afficher l'écran de menu .

Mini-carte

Les informations suivantes apparaissent sur la mini-carte. Celles-ci varient en fonction du statut de la quête.
REMARQUE : Les informations de la mini-carte sont remises à zéro une fois la quête accomplie.

	Position actuelle		Destination
	Le Repaire		Déjà visité

Château de Versailles

Vers la moitié du jeu, vous pourrez entrer dans le château de Versailles. Les déplacements dans le château sont pratiquement identiques à ceux du plan de Paris. Approchez-vous de la zone que vous souhaitez inspecter, puis appuyez sur la touche **A** quand apparaît. (Vous ne pouvez inspecter que certaines zones précises.)

Excursion dans les jardins

Pour l'une des énigmes, vous devez déambuler dans les jardins du château de Versailles, sur un chemin prédéterminé. Utilisez le stylet pour tracer le chemin correct que doit suivre le Dr Lautrec entre sa position actuelle et le but (marqué par un drapeau). Appuyez sur la touche **L**/**R** pour consulter les instructions de votre excursion dans les jardins.

MODE VILLE

Vue Ville

En vue ville, vous pouvez déplacer le Dr Lautrec dans les rues, les places et d'autres lieux, parler aux gens, et utiliser l'écran point de recherche afin de chercher les entrées des labyrinthes.

Écran vue ville

Cet écran et ses commandes sont pratiquement les mêmes que ceux du plan de Paris.

Lautrec

Position Actuelle

Touchez ici ou appuyez sur la touche **Y**, puis appuyez sur la touche **A** pour obtenir plus d'informations sur le lieu où vous vous trouvez sur l'écran des mots-clés.

Mini-Carte

- Position actuelle
- Gens
- Point de recherche

Bulle De Dialogue

Apparaît proche des gens et des points de recherche, etc.

Icône De Menu

Toucher pour afficher l'écran de menu .

Parler aux gens

Lorsque vous apercevez quelqu'un à qui vous souhaitez parler, approchez-vous de lui et appuyez sur la touche **A**. Si cette personne a quelque chose à vous dire sur votre quête actuelle, l'icône située au-dessus de sa tête changera en .

Écran point de recherche

Appuyez sur la touche **A** dans les zones où apparaît pour basculer vers l'écran point de recherche. Vous pourrez rechercher l'entrée d'un labyrinthe ici. (Appuyer sur la touche **B** pour retourner à l'écran original.)
Un symbole spécial apparaît à l'endroit où l'entrée d'un labyrinthe est dissimulée. Utilisez la touche directionnelle + ou le rond directionnel pour déplacer le viseur. Lorsque vous trouvez le symbole spécial, pointez le viseur dessus, puis appuyez sur la touche A. Une fois que vous avez trouvé l'entrée du labyrinthe, vous pouvez y pénétrer afin d'activer le mode labyrinthe.

Le Viseur

MODE LABYRINTHE

Vue Du Labyrinthe

Essayez de guider le Dr Lautrec vers le point le plus profond du labyrinthe, en déverrouillant des portes sur votre passage en résolvant des énigmes. Votre but ultime est d'apprivoiser l'esprit gardant le Treasure Animatus qui se trouve au bout du labyrinthe.

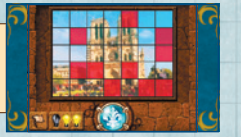
COMMENT EXPLORER

Commencer votre aventure

Les labyrinthes sont divisés en plusieurs zones. Vous devrez braver l'ensemble des tours et pièges que vous trouverez sur votre chemin.

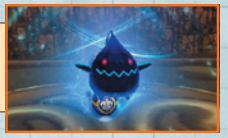
Résoudre des énigmes

Les labyrinthes possèdent une certaine quantité de portes fermées. Vous devez résoudre une énigme pour ouvrir chacune d'entre elles.



Apprivoiser l'esprit gardien

Vous devez tout d'abord apprivoiser l'esprit gardien qui vit à l'intérieur du Treasure Animatus avant de pouvoir vous en emparer et vous en servir pour de futurs combats d'apprivoisement.



Franchir le labyrinthe

Une fois que vous vous êtes emparé du Treasure Animatus dans le point le plus profond du labyrinthe, votre aventure au sein de ce dernier prend fin, et vous pouvez alors sortir en toute sécurité.

REMARQUE : Vous devrez tout recommencer depuis le début si vous sortez du labyrinthe sans l'avoir franchi.

Écran du labyrinthe

Cet écran et ses commandes sont pratiquement les mêmes que ceux du plan de Paris ou de la vue ville.

Niveau Actuel

Le niveau actuel du labyrinthe dans lequel vous vous trouvez est affiché ici.

Mini-Carte

Les endroits dans lesquels vous avez déjà pénétré sont indiqués par des lumières. Votre position actuelle est indiquée par .

Lautrec

Nom Du Labyrinthe

Icône De Menu

Mode caméra

Maintenir enfoncée la touche **B** active le mode caméra. Vous pouvez alors vous servir de la touche directionnelle + ou du rond directionnel pour déplacer la caméra. Utilisez ce mode lorsque vous souhaitez observer vos alentours.

Les commandes du labyrinthe

Les commandes suivantes sont disponibles dans les labyrinthes.

SE DÉPLACER

Utilisez la touche directionnelle + ou le rond directionnel pour déplacer Dr Lautrec.
Vous pouvez le faire marcher lentement en déplaçant le rond directionnel un tout petit peu, et le faire courir en le déplaçant beaucoup.
REMARQUE : Les commandes de déplacement sont les mêmes que pour le plan de Paris ou pour la vue ville, sauf sur le plan de Paris où il est impossible de marcher lentement.

CHERCHER

Cherchez des coffres au trésor, des portes et autres objets dans les labyrinthes en s'en approchant et en appuyant sur la touche **A**.

POUSSER DES CAISSES

Vous pouvez pousser des caisses en maintenant appuyée la touche **A** et en appuyant sur la touche directionnelle + ou le rond directionnel dans la direction dans laquelle vous souhaitez les déplacer. (Vous ne pouvez pas les tirer.)

Réessayer une zone

Appuyer sur la touche **START** pour vous permettre de recommencer la zone dans laquelle vous vous situez. Cela est très pratique si avez poussé des caisses au mauvais endroit ou que vous avez besoin de recommencer pour d'autres raisons.

VOUS DEVREZ FAIRE FACE À DE NOMBREUX TOURS ET PIÈGES !

Toutes sortes de tours et de pièges attendent le Dr Lautrec dans les labyrinthes qu'il explore. Au fur et à mesure que la partie évolue, vous en rencontrerez même plus que ceux décrits ici.

LES POLICIERS

La police qui garde les labyrinthes poursuit Lautrec lorsqu'elle le repère. Si vous êtes surpris, il sera renvoyé au début de la pièce, il était juste de, donc être très prudent !
Les déplacements des policiers sont prédéterminés. Lorsque vous pénétrez dans une zone de patrouille, déplacez le Dr Lautrec prudemment afin qu'il n'entre pas dans leur champ de vision.

LE FEU

Certaines zones des labyrinthes lancent des flammes à certains intervalles. Si le Dr Lautrec est touché, il poussera un cri et sera repoussé vers l'arrière. Cela simplifie aussi la tâche des policiers aux alentours pour le repérer. Évitez donc de vous faire toucher.

MODE LABYRINTHE

Énigmes

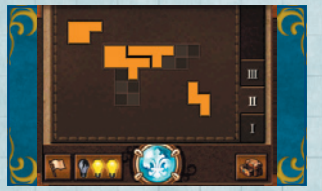
Les portes des labyrinthes sont verrouillées par différentes énigmes. Résolvez-les pour dévérouiller les portes et avancer dans les labyrinthes.

REMARQUE : Il y a aussi certaines énigmes qui doivent être résolues en dehors des labyrinthes.

Comment résoudre des énigmes

Résolvez des énigmes en utilisant le stylet pour toucher et faire glisser sur l'écran tactile. Touchez le bouton de la réponse si vous pensez connaître la solution. Trouver la bonne réponse est l'unique solution pour résoudre une énigme. Si vous vous trompez ou que vous touchez le bouton d'abandon, vous retournerez à la vue du labyrinthe et il faudra recommencer l'énigme dès le début.

REMARQUE : À chaque fois que vous faites une erreur dans la résolution d'une énigme ou que vous touchez le bouton pour abandonner, des points de réputation (PR) sont déduits du total que vous recevez en accomplissant la quête.



Indices

Lorsque vous résolvez une énigme, vous pouvez obtenir un indice en touchant le bouton d'indice. Vous pouvez recevoir jusqu'à trois indices pour chaque énigme, mais soyez prudent ! Des points de réputation (PR) seront déduits en fonction du nombre de fois que vous avez touché le bouton d'indice dans le labyrinthe.

Les Mots Croisés

Faites glisser les mots des tiroirs et placez-les sur la grille de mots croisés pour que tous rentrent et correspondent.

Énigme De Mots

Énigme De Mot

Le mot tourne automatiquement dans la direction appropriée lorsque vous le déplacez dans la grille.

Bouton D'abandon

Toucher ce bouton si vous ne réussissez pas à résoudre une énigme et que vous souhaitez réessayer plus tard.

Bouton Réponse

Bouton D'indice

Toucher ce bouton renvoie tous les mots placés jusqu'à présent dans le tiroir et permet de placer un mot dans sa position correcte sur la grille.

Bouton Tiroir

Toucher ce bouton pour ouvrir le tiroir, ainsi vous pouvez faire glisser des morceaux en-dehors. S'il y a plus d'un tiroir, touchez les chiffres romains afin de naviguer entre eux.

Boutons Chiffres Romains

REMARQUE : Vous pouvez renvoyer un mot dans son tiroir en le faisant glisser sur le bouton tiroir.

L'énigme Des Blocs

Faites glisser les fragments de blocs trouvés à l'intérieur du tiroir puis placez-les correctement dans la grille de l'écran tactile pour qu'il n'y ait pas d'espace entre eux.

Fragment De Bloc

Faites tourner le fragment en maintenant enfoncée la touche **L** ou la touche **R** pendant que vous le faites glisser à l'aide du stylet.

Boutons Chiffres Romains

S'il y a plus d'une grille à résoudre, vous pouvez basculer d'une grille à l'autre en touchant les boutons de chiffres romains.

Bouton Tiroir

Toucher ce bouton permet d'ouvrir le tiroir. Utilisez-le de la même manière que pour les mots croisés.

Bouton Abandon

Touchez ce bouton si vous ne réussissez pas à résoudre une énigme et que vous souhaitez retenter plus tard.

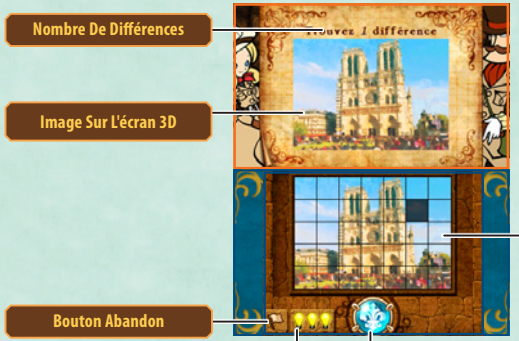
Bouton Réponse

Bouton Indice

Toucher ce bouton renvoie tous les fragments placés jusqu'à présent dans le tiroir et place un fragment dans sa position correcte sur la grille.

Trouvez Les Différences

Il y a un certain nombre de différences entre l'image du haut et celle du bas. Touchez tous les carrés sur l'image de l' écran tactile où vous pensez qu'il y a une différence.



Nombre De Différences

Image Sur L'écran 3D

Image Sur L'écran Tactile

Sélectionnez en touchant, les carrés qui contiennent des différences selon vous. (Ils deviendront gris.) Touchez-les de nouveau si vous changez d'avis.

Bouton Abandon

Touchez ce bouton si vous ne réussissez pas à résoudre une énigme et que vous souhaitez réessayer plus tard.

Bouton Réponse

Bouton Indice

Toucher ce bouton pour afficher en rouge un certain nombre de carrés qui n'ont pas de différences. Essayez de repérer les différences dans les carrés restants.

Puzzles

Maintenez enfoncée la touche L ou la touche R pendant que vous touchez panneau afin de le détruire. Détruisez les bons panneaux pour compléter l'image. Le numéro sur un panneau indique le nombre d'autres panneaux présent autour (ce panneau inclus) pouvant être détruit.

REMARQUE : Détruire un mauvais panneau déclenche une explosion qui détruit tout bon panneau se trouvant autour. Mais à chaque fois que vous déclenchez une explosion, une des ampoules d'indice disparaît. Détruisez par quatre fois un mauvais panneau et vous échouerez dans la résolution de l'énigme.

Ampoules Indice

Une des ampoules disparaît à chaque fois que vous déclenchez une explosion.

Bouton Abandon

Touchez ce bouton si vous ne réussissez pas à résoudre une énigme et que vous souhaitez réessayer plus tard.

Bouton Réponse

Panneau

- Panneau détruit
- Panneau verrouillé
- Panneau explosé

Verrouiller Des Panneaux

Toucher un panneau sans maintenir de touche pour le marquer d'un ×, indiquant ainsi qu'il est verrouillé et qu'il ne peut pas être détruit. Verrouillez les panneaux qu'il ne faut pas détruire. Pour déverrouiller un panneau, touchez-le une fois de plus.

Énigmes De Logique

L'écran 3D affiche un diagramme représentant un problème de logique. Trouvez la logique qui se trouve derrière celui-ci, puis, sur l'écran tactile, sélectionnez la pièce réponse qui doit remplacer le point d'interrogation et faites-la glisser dans le trou central.

Diagramme De Logique

Pièces Réponses Pour Remplacer Le Point d'interrogation

Trou Central

Faites glisser la bonne pièce réponse ici.

Bouton Abandon

Touchez ce bouton si vous ne réussissez pas à résoudre une énigme et que vous souhaitez réessayer plus tard.

Bouton Réponse

Bouton Indice

Touchez ce bouton permet d'identifier une des pièces incorrectes.

MODE LABYRINTHE

Apprivoiser Les Esprits Gardiens

« Apprivoiser » implique d'utiliser le Treasure Animatus et les joyaux que vous portez pour affaiblir l'esprit gardien qui se trouve dans le Treasure Animatus et que vous essayez de soutirer du labyrinthe pour l'utiliser dans de futurs combats d'apprivoisement.

COMMENT APPRIVOISER LES ESPRITS GARDIENS

Commencer l'apprivoisement — L'apprivoisement débute lorsque vous examinez le piédestal où repose le Treasure Animatus que vous essayez d'obtenir.

↓

Placer votre propre Treasure Animatus — Sélectionnez un Treasure Animatus (ou un joyau) et placez-le sur l'un des piédestaux qui se trouvent autour de l'esprit gardien ennemi.

↓ ↑

Que la bataille commence ! — Votre esprit gardien combat l'esprit gardien ennemi. Lorsque la bataille est terminée, vous pouvez alors placer un autre Treasure Animatus

↓

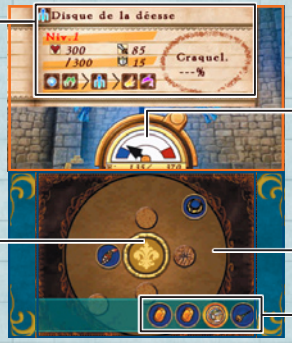
Terminer l'apprivoisement — L'apprivoisement est terminé une fois que vous avez réduit l'énergie de l'esprit ennemi à un certain niveau.

ÉCRAN APPRIVOISEMENT

Appuyer sur la touche **X** ou toucher les icônes dans le coin en bas à droite de l'écran pour afficher une liste des Treasure Animatus et des joyaux que vous portez actuellement. Après avoir attentivement vérifié les informations sur l'écran 3D, sélectionnez le Treasure Animatus ou le joyau que vous voulez utiliser en le touchant ou en appuyant sur la touche **A**, puis placez-le sur le piédestal sur l'écran tactile.

Info Sur Le Trésor

Nom, niveau, énergie, défense, hiérarchie de l'attribut. S'affiche lorsque vous sélectionnez le trésor avec la touche **A** ou en le touchant.



Énergie De L'ennemi

L'apprivoisement est terminé une fois que vous avez réduit l'énergie de l'esprit ennemi en dessous de la zone bleue.

Piédestal Pour L'esprit Ennemi

Touchez ici ou appuyez sur la touche **L** ou la touche **R** pour voir le niveau d'attaque et de défense de l'ennemi.

Piédestal

Votre Treasure Animatus Et Vos Joyaux

Si vous perdez...

Vous perdez le combat d'apprivoisement si vous n'avez plus de Treasure Animatus ou de joyaux à placer sur un piédestal ou s'il n'y a plus de piédestaux libres avant que l'énergie de l'esprit ennemi n'ait été réduite en dessous de la zone bleue. Si cela arrive, sélectionnez RÉESSAYER APPRIVOISEMENT, SORTIR DU LABYRINTHE ou RETOURNER AU REPAIRE depuis le menu qui apparaît.

Placer un Treasure Animatus

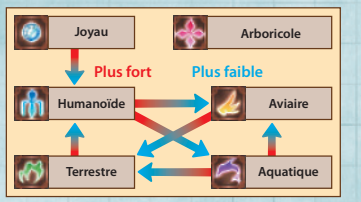
Le combat d'apprivoisement débute une fois que vous faites glisser un morceau de Treasure Animatus sur un piédestal. La formule basique durant les combats est « Puissance d'attaque de votre esprit – défense de l'ennemi = dégâts, » mais un certain nombre de facteurs influent sur les dégâts que vous infligez, comme indiqué ci-dessous.

Attributs du Treasure Animatus et des joyaux	Les dégâts sont affectés par la hiérarchie des attributs.
Piédestal fissuré	Plus un piédestal est fissuré, plus les dégâts varieront.
Qu'est-ce qu'il y a sur les piédestaux voisins?	Les dégâts sont affectés par les attributs de ce qui se trouve sur les piédestaux voisins.
Lieu de placement	Les dégâts sont affectés par le lieu de placement (à l'intérieur ou à l'extérieur du piédestal).

REMARQUE : Quand un piédestal est fissuré, le nombre de fissures prédomine sur tout autre facteur.

Attributs

Il y a six attributs (les joyaux ont tous l'attribut joyau), et leur hiérarchie est indiquée à droite. Remarquez que l'attribut arboricole se trouve en dehors de la hiérarchie.



Effets De Synergie

Placer certains morceaux de Treasure Animatus les uns à côté des autres pour invoquer des effets de synergie qui influent sur le combat de plusieurs façons.
Le Treasure Animatus en question commence à briller quand les conditions requises pour l'invocation de l'effet de synergie sont remplies.

TERMINER L'APPRIVOISEMENT

Une fois que l'énergie de l'esprit ennemi est réduite à 20% ou moins, l'esprit est alors apprivoisé et vous obtenez le Treasure Animatus. Vous pouvez aussi éventuellement obtenir des joyaux.
Remarquez que lorsque vous faites tomber l'énergie d'un gardien à zéro, ça l'élimine. Le trésor ne peut alors plus être plus considéré comme Treasure Animatus et être utilisé pour apprivoiser d'autres gardiens. Après avoir franchi un labyrinthe, le Treasure Animatus que vous portez gagnera de l'expérience en fonction du nombre de joyaux que vous avez obtenu.

RESTAURER ET RESSUSCITER LES ESPRITS

Les joyaux et les esprits gardiens dans les Treasure Animatus possèdent de l'énergie qu'ils perdent lorsque des dégâts leur sont infligé. Néanmoins, l'énergie peut être restaurée en utilisant des tessons de résurrection. Un esprit est annihilé si son énergie est réduite à zéro.

Cependant, l'esprit annihilé d'un Treasure Animatus peut être ressuscité en utilisant une pierre de résurrection. Vous pouvez obtenir des tessons et pierres de résurrection de plusieurs façons, y compris en vous rendant dans la chambre de Milady ou en échangeant vos joyaux sur l'écran d'évaluation des joyaux.

REMARQUE : Une fois l'apprivoisement terminé, votre Treasure Animatus et vos joyaux récupéreront un peu d'énergie. Puis une fois que vous franchissez un labyrinthe et revenez à la surface, ils récupéreront complètement leur énergie. Par contre les esprits annihilés ne ressusciteront pas.

REMARQUE : Les joyaux ne peuvent pas être ressuscités si leur énergie tombe à zéro.

MENU

Sur le plan de Paris, en vue ville ou labyrinthe, appuyer sur la touche X ou toucher pour afficher un certain nombre de sous-menus que vous pouvez sélectionner.

Journal

Sélectionnez cette icône pour voir diverses informations, comme le statut de quête et l'état actuel du labyrinthe.

Quête

Votre progression actuelle dans la quête associée à la carte au trésor de l'écran 3D sont affichés sur l'écran tactile. Au fur et à mesure que vous évoluez dans la quête, les informations disponibles augmentent. S'il y a trop d'informations pour tenir sur une page, utilisez la touche directionnelle + ou le rond directionnel pour faire défiler vers le haut ou le bas.

Carte

Consultez la carte du labyrinthe pour votre quête actuelle. Pour basculer entre les niveaux des cartes, tapez le nom du niveau ou appuyez sur la touche **L** ou la touche **R**.

REMARQUE : Cette icône de menu peut être sélectionnée lorsque vous êtes dans le labyrinthe.

Mots-clés

Recherchez la signification de mots-clés que vous rencontrez durant la partie. (Vous pouvez aussi rechercher les noms de lieux directement depuis la mini-carte.) Faites défiler la liste et lorsque vous trouvez le mot-clé que vous recherchez, sélectionnez-le pour obtenir plus d'informations. Vous pouvez aussi basculer entre les différentes catégories de mot-clé en appuyant sur droite/gauche de la touche directionnelle + ou du rond directionnel, ou en touchant les onglets au-dessus de la liste.

Effets De Synergie

Vous pouvez consulter des informations sur les effets de synergie que vous invoquez et pour d'autres combinaisons de Treasure Animatus qui invoquent des effets de synergie. Sélectionnez l'effet de synergie de la liste que vous souhaitez consulter. Appuyer sur la touche **A** pour consulter d'autres combinaisons de Treasure Animatus et invoquer le même effet de synergie.

Triage

Vous pouvez trier la liste de différentes façons en touchant ce bouton ou en appuyant sur la Touche **L** ou **R**.

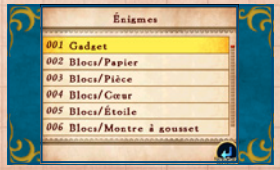
Laboratoire

Examinez les Treasure Animatus et autres objets que vous avez obtenus et sélectionnez les objets que vous souhaitez emporter avec vous.

REMARQUE : Vous ne pouvez pas l'icône du LAB dans les labyrinthes.

Énigmes

Vous pouvez refaire de nouveau des énigmes que vous avez déjà résolues. Faites défiler la liste et sélectionnez l'énigme que vous souhaitez résoudre.



Trésor

Consultez la liste de vos Treasure Animatus. Les morceaux dont vous êtes doté sont marqués d'une étoile (★). Choisissez un Treasure Animatus depuis la liste et touchez-le pour l'équiper. Vous pouvez en porter jusqu'à trois en même temps.

Niveau Actuel Et Expérience Requise Pour Le Prochain Niveau

Statut

Énergie
Attaque
Défense

Attributs Et Hiérarchie

Description Du Treasure Animatus Sélectionné

Classement

Liste Des Treasure Animatus

Touchez-le pour l'emporter avec vous ou laissez-le derrière vous.

Statut du Treasure Animatus

Morceaux en main
Morceaux avec esprit annihilé

Nombre D'objets Et De Treasure Animatus Que Vous Avez Avec Vous.

Les étoiles(★) indiquent le nombre que vous avez avec vous.

Joyaux

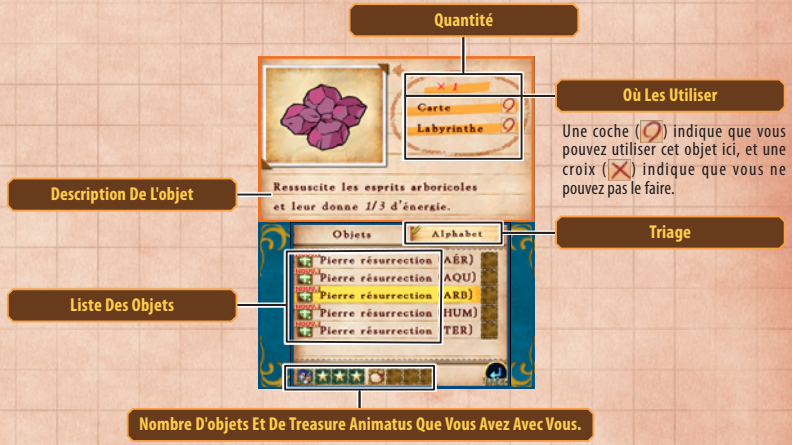
Consultez les joyaux que vous avez obtenus et leurs quantités. Cet écran fonctionne de la même manière que l'écran des trésors.

Au Sujet Des Joyaux

Les joyaux que vous obtenez dans un labyrinthe peuvent être utilisés ensemble avec des Treasure Animatus pour le combat d'apprivoisement.
Cependant, à l'inverse des Treasure Animatus, une fois que vous sortez du labyrinthe où vous avez obtenu les joyaux, vous ne pouvez pas les utiliser de nouveau. Vous pouvez par contre les échanger contre des objets depuis l'écran d'évaluation des joyaux.

Objets

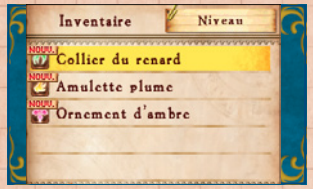
Consultez la liste de l'ensemble de vos objets. Cet écran fonctionne de la même manière que les écrans des trésors et des joyaux.Consultez la liste de vos objets. Les objets que vous avez avec vous sont indiqués par une étoile ( ). Choisissez un objet depuis la liste et touchez-le pour l'équiper. Certains objets peuvent également être utilisés ponctuellement en sélectionnant **UTILISER**.



Une coche ( ) indique que vous pouvez utiliser cet objet ici, et une croix ( ) indique que vous ne pouvez pas le faire.

Inventaire

Consultez les Treasure Animatus, les joyaux, et les objets que vous avez avec vous. Vous pouvez trier la liste avec la touche **L** ou **R**. Certains objets peuvent être utilisés ponctuellement en les touchant et en sélectionnant **UTILISER**.



SYSTÈME

Sauvegardez et chargez des parties.

SAUVEGARDER

Sauvegardez votre progression pour pouvoir reprendre votre partie plus tard depuis le point où vous aviez arrêté. Deux points de sauvegarde sont disponibles.

Charger

Chargez une partie pour reprendre le jeu au point de votre dernière sauvegarde. Sélectionnez la partie sauvegardée que vous souhaitez charger. Lorsque vous chargez une partie, toute progression non sauvegardée de la partie que vous êtes en train de jouer sera perdue. La taverne « Le Repaire » et la caverne du fantôme de l'opéra qui apparaissent dans le jeu sous le Palais Garnier sont des lieux purement fictifs.

REMARQUE : de même que le laboratoire du Dr Lautrec et la pièce de réception sont aussi des lieux fictifs du musée d'histoire naturelle.

GARANTIE

Konami Digital Entertainment, Inc. garantit à l'acheteur original de ce jeu Konami que le média sur lequel ce logiciel est enregistré est franc de tout vice de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de sa date d'achat. Ce produit Konami est vendu « tel quel » et sans aucune garantie expresse ou tacite et Konami ne peut être tenu responsable de quelque dommage ou perte découlant de l'usage de ce logiciel. Konami accepte, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, de remplacer ou de réparer sans frais, à sa discrétion, tout produit Konami, dont les frais d'envoi postal ont été payés, avec une preuve d'achat, acheminé à son Centre de service. La présente garantie ne peut être invoquée lorsque le vice résulte de l'usure normale ou d'égratignures. La présente garantie sera également nulle et sans effet si le vice du jeu Konami résulte d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un acte délibéré ou d'une négligence.

L'OBLIGATION DÉCOULANT DE LA PRÉSENTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET NULLE AUTRE ASSERTION OU REPRÉSENTATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT N'ENGAGE KONAMI. TOUTE GARANTIE TACITE S'APPLIQUANT AU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE QUANT À SA VALEUR MARCHANDE OU À SA PERTINENCE EN REGARD D'UN USAGE PARTICULIER, SE LIMITE À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. KONAMI NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU CIRCONSTANTIELS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE PRODUIT KONAMI.

Certains états ou provinces ne permettent ni les limites sur la période de garantie tacite, et/ou les exclusions ou limites vis-à-vis des dommages accessoires ou circonstanciels. Le cas échéant, les limites et/ou exclusions de responsabilité qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous octroie des droits spécifiques et vous pourriez bénéficier d'autres droits qui varient d'un état ou d'une province à l'autre.

Si vous avez des problèmes techniques avec votre jeu, rendez-vous sur www.konami.com/support pour obtenir de l'aide. Depuis cette page, vous pourrez accédez à de nombreuses rubriques d'assistance ainsi qu'à notre base de connaissances, disponible 24 h/24 et 7 jours/7. Tout produit doit être jugé défectueux par un représentant au service à la clientèle de Konami et un numéro d'autorisation de retour de produit (#RMA) doit vous être attribué avant l'envoi du produit; tout produit reçu sans ces critères vous sera retourné si un représentant du service à la clientèle de Konami ne peut pas vous rejoindre dans les trois (3) jours suivant la réception du produit retourné non autorisé.

Konami Digital Entertainment, Inc
À L'Attention de : Service à la Clientèle-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245 USA

Inscrivez-vous dès aujourd'hui au www.konami.com afin de recevoir des informations exclusives sur les nouveaux produits, des offers spéciales et bien plus encore!

www.konami.com/doctorlautrec

© 2011 Konami Digital Entertainment

LEA EL MANUAL DE INSTRUCCIONES DE LA CONSOLA NINTENDO 3DS™ CON ATENCIÓN ANTES DE USARLA. EL MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LA SALUD Y SEGURIDAD.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ ADVERTENCIA - Caracteristica 3D solo para niños de 7 en adelante

Las imágenes 3D pueden dañar la vista de niños de 6 años o menores.
Se recomienda el uso del control parental para restringir el acceso a imágenes 3D por parte de niños de 6 años o menores. Consulta la sección del control parental del manual para obtener más información.

⚠ ADVERTENCIA - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos jueguen videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	**Contorsión de ojos o músculos**	**Pérdida de consciencia**
Alteración en la visión	**Movimientos involuntarios**	**Desorientación**

Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:

1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Tome un descanso de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ ADVERTENCIA - Fatiga visual y mareos

Jugar juegos de vídeo puede lastimar sus ojos después de un periodo de tiempo sostenido, y quizá más pronto si usa la característica 3D. Jugar juegos de vídeo también puede causar mareos en algunos jugadores. Siga estas instrucciones para evitar vista cansada, vértigo, o náusea:

- Evitar juego excesivo. Se recomienda que los padres vigilen a sus hijos para juego apropiado.
- Tomar un descanso de 10 a 15 minutos cada hora, o cada media hora al usar la función de 3D, aún si piensa que no es necesario. Cada persona es diferente, de manera que tome descansos más frecuentes y largos si se siente incómodo.
- Si sus ojos se cansan o están irritados mientras juega, o si siente vértigo o náuseas, deténgase y descanse por varias horas antes de jugar de nuevo.
- Si continúa teniendo cualquiera de los síntomas anteriores, pare de jugar y vea un doctor.

⚠ ADVERTENCIA - Lesiones por movimiento repetitivo

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, o piel. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, o irritación de piel:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Cuando utilice el Stylus, no necesita agarrario de manera tensa o presionar fuerte contra la pantalla. Hacer esto podrá causar fatiga o incomodidad.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ADVERTENCIA - Fuga del contenido de la batería

La consola Nintendo 3DS contiene una batería recargable de tipo ión litio. La fuga de los ingredientes contenidos dentro de la batería, o el producto de la combustión de tales ingredientes, puede causar daños personales al igual que daño a tu Nintendo 3DS. Si ocurre una fuga de líquido, evita el contacto con la piel. Si entra en contacto con el líquido, lava inmediatamente la zona afectada con jabón y agua. Si el líquido de la batería entra en contacto con los ojos, lávatelos inmediatamente con agua y consulta con un médico.
Para evitar la fuga del contenido de la batería:

- No expongas la batería a excesivos golpes físicos, vibraciones ni líquidos.
- No desarmes ni intentes reparar ni deformar la batería.
- No deseches la batería en el fuego.
- No toques los terminales de la batería ni causes un cortocircuito entre los terminales con un objeto de metal.
- No quites ni dañes la etiqueta de la batería.

⚠ ADVERTENCIA – Interferencia de frecuencia de radio

El Nintendo 3DS puede emitir ondas de radio que pueden afectar el funcionamiento de dispositivos electrónicos cercanos, incluyendo los marcapasos cardiacos.

- No utilices la consola Nintendo 3DS a una distancia menor de 9 pulgadas de un marcapasos al usar las funciones inalámbricas.
- Si tienes puesto un marcapasos u otro aparato médico, no uses las funciones inalámbricas de la consola Nintendo 3DS sin haber consultado antes con tu doctor o el fabricante del aparato médico.
- Observa y sigue todas las normas y regulaciones con respecto al uso de aparatos inalámbricos en sitios como hospitales, aeropuertos y a bordo de aviones. El uso de tu consola en estos lugares podría interferir o causar funcionamiento defectuoso de instrumentos, resultando en daños personales o materiales.

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.

ESTA TARJETA DE JUEGO SOLO FUNCIONA CON LA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS NINTENDO 3DS™.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato cancelará la garantía de tu producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. Las "copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu programa. Los infractores serán sancionados. REV-E

⚠PRECAUCIÓN: USO DEL STYLUS

Para evitar la fatiga y la incomodidad en el momento de utilizar el stylus, no lo tome con tanta fuerza ni lo presione contra la pantalla. Mantenga los dedos, la mano, la muñeca y el brazo relajados. Los golpes prolongados, suaves y firmes funcionan de la misma forma que varios golpes cortos y fuertes.

EVERYONE 10+
TODOS +10
10+
CONTENT RATED BY
CONTENIDO CALIFICADO POR
ESRB

AUTHORIZADO POR NINTENDO. Les marcas comerciales son propiedad de sus respectivos porpietarios.

CONTENIDO

Historia 98
Personajes 99
Introducción 102
Controles 104
Primeros Pasos 106
Cómo Jugar 108
modo De Ciudad 112
Le Repaire 112
Mapa De París 116
Town View 118
Modo De Laberinto 120
Vista De Laberinto 120
Enigmas 124
Domando Espíritus Guardianes 130
Menú 134
Notas 141

HISTORIA

"El metro de París es un abismo."-Victor Hugo

En los últimos años del siglo 19, París, Francia, ha cobrado vida on la construcción en marcha de la torre Eiffel y el arribo de la Exposición Universal. Pero por debajo de sus calles brillantes, audaces aventureros se enfrentan con valor los laberintos oscuro y retorcidos en busca del tesoro viviemte conocido como tesoro Animatus.

Se reúnen en Le Repaire, una taberna animada por debajo de la Ópera de París, donde obtienen mapas secretos que los llevan a emocionantes aventuras. La mayoría perece con el tiempo en su búsqueda audaz, pero unos pocos con un valor atemperado por la sabiduría alcanzan la riqueza y la gloria. El doctor Jean-Pierre Lautrec, un arqueólogo del Museo de Historia Natural, es uno de los más distinguidos de los aventureros, aunque él siente que el término "aventurero" no está está a su altura.

Con su fiel ayudante Sophie a su lado, ha desafiado innumerables aventuras en su misión de búsqueda para encontrar el tesoro Animatus. La más grande aventura del buen Dr. Lautrec hasta la fecha se inicia con la visita de una joven llamada María. Ella viene teniendo una Linterna Mágica, un proyector de imágenes que pueden muy bien mostrar el camino a la gran fortuna oculta de Luis XIV, un miembro de la dinastía de los Borbones franceses, la cual vio su desaparión hace unos 50 años.

PERSONAJES

Nico

VOZ VICTORIA KRUGER

Un mono travieso que vive en el laboratorio del Dr. Lautrec. Como la mayoría de los monos, Nico es bastante aficionado a las bananas.

JEAN-PIERRE LAUTREC

VOZ ANDREW WINCOTT

Doctor en Arqueología del Museo de Historia Natural. Aunque conocido por muchos hallazgos notables, tiene problemas para comunicarse con los demás, pero cuando se comunica, a menudo lo hace con una lengua mordaz. La actual pasión del Dr. Lautrec y razón de ser es desentrañar los misterios que rodean al tesoro Animatus.

SOPHIE COUBERTIN

VOZ HARRIET CARMICHAEL

Un estudiante de la universidad de París. Después de culminar un trabajo a medio tiempo como asistente del Dr. Lautrec, ella permaneció como voluntaria dedicándole tiempo a él para ayudarlo con su trabajo. Sophie posee la capacidad única de ver a los espíritus guardianes que habitan del tesoro Animatus.

JEAN LEGRAND

VOZ **RUPERT DEGAS**

Co-líder de una rama de bajo nivel de un sindicato del crimen. Jean es el hermano declarado de Paul Lepetit y los dos son prácticamente inseparables. Actúa petulantemente y se jacta de ser mujeriego.

PAUL LEPETIT

VOZ **WAYNE FORESTER**

Co-líder de una rama de bajo nivel de un sindicato del crimen. Pablo es el hermano declarado de Jean Legrand y los dos son prácticamente inseparables. Es aficionado a las máquinas y está constantemente inventando nuevos dispositivos.

MARIE BELTOISE

VOZ **CHARLOTTE MOORE**

La hija de los aristócratas empobrecidos. Marie ha llegado a Dr. Lautrec para pedir su ayuda para descubrir el secreto detrás de un aparato extraño que ha estado en su familia por generaciones.

JACQUES-MARIE VIDOCQ

VOZ **RONAN VIBERT**

Un profesor de la Universidad de la Sorbona, o eso dice él que es, y un pariente lejano de María. Vidocq parece ser para nada bueno, con la ayuda de algunos miembros del sindicato del crimen.

MILADY

VOZ **VICTORIA KRUGER**

Propietaria de Le Repaire, taberna que opera debajo de la casa de la ópera Palais Garnier. Milady vende mapas del tesoro para los aventureros que se reúnen allí.

CLAUDE BARRAUD

VOZ **KEVIN HOWARTH**

Un aventurero que se sumerge en las profundidades de París. Claude es una de las pocas personas que pueden aguantar a Lautrec y de hecho lo considera su amigo. Se las arregla para ser un nihilista y un mujeriego.

GUSTAV BLOCKENSTEIN

VOZ **DAVID RINTOUL**

Un aventurero que se sumerge en las profundidades de París. Gustav considera Dr. Lautrec su rival, pero el médico no podría importarle menos.

GRÉGOIRE GODOT

VOZ **PAVEL DOUGLAS**

Venerable inspector jefe de la Policía de París, que se compromete a librar a la ciudad de cada aventurero pasado. Inspector reconoce a Godot Dr. Lautrec como un hombre de habilidad, pero todavía no lo soporta.

INTRODUCCIÓN

Descubrir los laberintos secretos escondidos debajo de París por la solución de mapa basado en acertijos.

Unete al Dr. Lautrec en su búsqueda del tesoro Animatus (tesoro viviente). Una historia épica se desarrolla conforme descifras mapas del tesoro, exploras todo tipo de lugares y completas misiones de búaqueda.

¡DESENTRAÑAR MISTERIOS COMO EL BUEN DR. LAUTREC!

¡EXPLORA LA CIUDAD DE PARÍS!

¿Qué es el tesoro Animatus?

"Animatus" significa "animado" en latín, o, por extensión, "viviente", de ahí el término "tesoro Animatus" o "tesoro viviente". Se trata de un tipo especial de tesoro habitado por un espíritu guardián.
Una parte importante del tesoro Animatus se encuentra escondido debajo de París, pero tú debes "domar" el espíritu guardián antes de poder reclamarlo.

Haz frente a muchos retos para encontrar el tesoro Animatus!

Una vez que desentrañas el misterio de un mapa, entras en un laberinto para encontrar el tesoro viviente. Tú debes abrirte paso en las mayores profundidades del camino mientras lidias con una variedad de trucos, trampas y enigmas.
Encontrar el tesoro Animatus y luego usar su propio tesoro viviente para domar el espíritu guardián que mora en él.

¡HAZ FRENTE A LABERINTOS PLAGADOS DE TRUCOS Y TRAMPAS!

¡RESUELVE LOS ENIGMAS CON EL LÁPIZ TÁCTIL!

¡DOMA LOS ESPÍRITUS GUARDIANES DEL TESORO VIVIENTE!

En este manual de instrucciones, representa la pantalla tridimensional (3D), mientras que el representa la pantalla táctil.

CONTROLES DE JUEGO

Utiliza los botones cuando explores y el lápiz tactil cuando quieras resolver los enigmas. Puede usar los dos botones y el lápiz tactil en los menús.

Nintendo 3DS

Controlarás al ***Doctor Lautrec and the Forgotten Knights*** utilizando tanto la pantalla táctil como los los botones.

Controles de botones

Estos controles sólo vienen en ciertas pantallas. Para más información, consulta las explicaciones de cada pantalla.

CONTROLES DE DIÁLOGO

Botón A	Visualizar el siguiente mensaje / Confirma después de seleccionar una palabra clave
Botón Y	Seleccionar una palabra clave

CONTROLES EN EL MAPA DE PARÍS Y TOWN VIEW

Cruz De Círculo +Cruz De Control	Mover
Botón A	Habla / Busca / Ingresa pantalla de búsqueda de puntos
Botón X	Abrir menú
Botón Y	Seleccionar nombre de lugar u otra palabra clave

CONTROLES DE VISTA DE LABERINTO

Cruz De Círculo +Cruz De Control	Mover personaje / Mover cámara (en modo de Cámara)
Botón A	Varias acciones
Botón B	Entrar en el modo cámara (cuando se mantiene pulsadomantiene pulsado
Botón X	Abrir menú
INICIAR	Volver a intentar área

Controles Para Domar

Botón L / Botón R	Visualizar información en el espíritu guardián enemigo
Botón X	Myestra tu tesoro Animatus y joyas.

Controles Del Menú

Botón X	Cerrar menú
Botón L / Botón R	Cambiar orden / página

NOTA: Cerrar el sistema durante el juego lo pone en modo de espera y minimiza el consumo de la batería. Abre el sistema para llevarlo a cabo de modo de reposo.

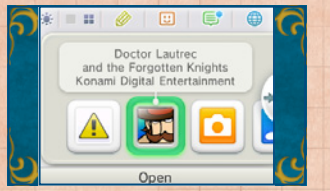
NOTA: Le recomendamos jugar a este juego con el control deslizante de profundidad 3D hacia el extremo inferior.

Pirmeros Pasos

No te olvides de que el sistema de encendido de tu consola debe estar en la posición de Apagado (OFF) y, luego, inserta la tarjeta de juego *Doctor Lautrec and the Forgotten Knights* hasta que escuches el sonido 'clic'.

Iniciar El Juego

Pon el sistema de Nintendo 3DS en Encendido (On), pulsa el icono del ***Doctor Lautrec and the Forgotten Knights*** en el menú HOME, y luego pulsa Abrir.



Pantalla De Título

La pantalla de título aparece después de comenzar el juego. Selecciona **Nuevo juego** o **Continuar** en el menú.

Nuevo Juego

Para jugar el juego desde el principio, selecciona **Nuevo juego** y luego ingresa su nombre. Seleccionar **OK** para iniciar el juego.

Continuar

Para continuar una partida guardada anteriormente, selecciona Continuar, y luego selecciona el juego que desees jugar.

GUARDAR DATOS

Para guardar tu progreso en el juego hasta el momento, selecciona SYS - SAVE en el menú. Hay espacio para un máximo de dos partidas guardadas.

NOTA: Ten presente que al seleccionar datos del juego guardado previamente al guardar, los sobrescribirás.

CÓMO JUGAR

El juego se desarrolla conforme exploras y descubres París y el tesoro Animatus, el tesoro viviente Dr. Lautrec busca en las profundidades de los laberintos subterráneos.

Modo De Historia

Ve escenas cortas (cutscenes), escucha el diálogo, luego dirígete a tu destino y explora el laberinto que encuentres.
Al completar un laberinto avanza el juego hacia adelante. Entonces es hora del próximo destino.
Si te quedas atascado, por alguna razón, como un laberinto que es demasiado poderoso, siempre puedes intentar una misión de búsqueda. Las misiones de búsqueda son trabajos de caza de tesoros que puedes emprender durante el juego.

Después de que el juego se termina ...

Hay misiones de búsqueda tras las que puedes ir después de terminarse el juego. Trata de ir tras todas ellas!

Pantalla De Diálogo

Pulsa el botón **A** o toca la pantalla táctil para visualizar el siguiente mensaje. Cuando una pregunta aparece, selecciona una respuesta entre las opciones existentes en la pantalla táctil.

Nombre De Personajes

Se muestra el nombre del personaje al cual estás hablando.

Ventana De Mensajes

Se muestran las palabras clave en color naranja.

Palabras claves

Pulsa el botón **Y** para seleccionar una palabra clave del mensaje y luego el Botón A para leer sobre el mismo en la pantalla de palabras claves. Selecciona cuando termines.

NOTA: Si hay más de una palabra clave en un mensaje, pulsa el botón Y otra vez para saltar de una a otra.

Misiones De Búsqueda

Tú muueves al Dr. Lautrec a través de París en el modo de ciudad. Una vez que encuentras un laberinto, lo exploras en el modo de Laberinto. Tú procedes a través de misiones de búsqueda mediante la repetición de estos pasos.

MODO DE CIUDAD

Le Repaire

Esta taberna te sirve de base de operaciones. También recibes misiones de búsqueda aquí. Antes de entrar en una búsqueda, presta mucha atención a la información sobre el enemigo al que se enfrentarás, y selecciona las tres piezas del tesoro Animatus que creas que van a ser las más eficaces.

NOTA: Puedes cambiar el tesoro Animatus que has equipado en **LAB—TESORO** en el menú.

Mapa de París

Mueve al Dr. Lautrec a través de una vista amplificada de París, conforme te abras camino hacia el destino indicado en el mapa del tesoro.

Town View

Habla con la gente y mirar alrededor por laberintos donde el tesoro está escondido.

MODO DE LABERINTO

Vista de laberinto

Afronta una variedad de trucos y trampas para llegar a lo más profundo del laberinto.

Enigmas

Dentro de los laberintos del juego encontrarás puertas que sólo se pueden abrir mediante la resolución de enigmas.

Domando Espíritus Guardianes

Para reclamar el tesoro Animatus que se encuentra en laberintos, primero debes domar a los espíritus guardianes que habitan en su interior.

¡TERMINASTE!

Tú completas un laberinto al afirmar haber encontrado el tesoro Animatus en sus partes más profundas. A partir de ese momento, el espíritu guardián de dentro será tu aliado en el dominio de las batallas contra los espíritus de los tesoros vivientes que encuentres. Avanzar en el juego exige que recolectes recojas un tesoro Animatus cada vez más poderoso. Tú debes regresar a Le Repaire después de cada misión para recibir puntos de reputación (RP). Puedes intercambiar estos puntos por ítems de la recinto de Milady.

MODO DE CIUDAD

Le Repaire

Le Repaire, una taberna por debajo de la Ópera de París, es refugio favoritode aventureros y tu base de operaciones. Aquí podrás obtener misiones de búsqueda e intercambiar joyas y puntos de reputación (RP) por diversos ítems.

ACERCA DE LE REPAIRE

Al entrar en la casa de la ópera Palais Garnier en Town View, aparece un menú con tres opciones. Tú puedes comenzar con las misiones de búsqueda y obtener ítems aquí. Para salir de Le Repaire y volver a Town View, tocas en el menú.

Entrada De La Casa De La Ópera

Misiones De Búsqueda

Selecciona la misión de búsqueda que deseas emprender de entre la lista de las que has recibido. Sólo puedes emprendar una misión de búsqueda a la vez. Si deseas recibir una misión de búsqueda diferente, debes cancelar la actual.

Quest Hint

Utiliza este mapa para que te ayude a encontrar el laberinto donde se oculta el tesoro Animatus.

Tesoro Animatus

El atributo, energía, ataque, y defensa del tesoro Animatus puedes obtenerlo en la misión de búsqueda seleccionada.

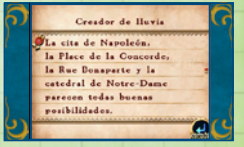
Quest Rank

Progreso De Misión De Búsqueda

Toca este icono para visualizar tu progreso actual en la pantalla táctil.

Quest Name

"Nuevo" indica una búsqueda que aún no han sido intentada, mientras que "TERMINADO" significa que ya haz acabado.



Evaluación De Joya

Intercambia las joyas que has recogido por ítems. Selecciona el ítem que desees de la lista que aparece. Los ítems que se pueden obtener dependen del tipo de joyas que tienes.

Descripción De Ítem

Joyas Requeridas

Estas son las joyas que se necesita a cambio del ítem en cuestión. La primera cifra es el número necesario, y la segunda cifra es el número que tienes.

Lista De Ítems

"NUEVO" se visualiza por los nuevos ítems añadidos. Utiliza la + Cruz de control o Cruz de círculo para desplazarte.

Cantidad

Muestra el número del ítem seleccionado en tu posesión.

CLASES DE JOYAS

- Granate
- Amatista Diamante
- Aguamarina
- Piedra de la luna
- Rubí
- Peridoto
- Zafiro
- Opalo
- Topacio
- Tanzanita
- Esmeralda
- Diamante

Recinto de Milady

Puntos de intercambio de reputación (RP) obtenidos por completar las misiones de búsqueda de ítems. Selecciona el ítem que desees de la lista que aparece.

Descripción De Ítems

Información De Punto

El número de puntos requeridos, el número de puntos que tienes, y el número de puntos después del intercambio.

Lista De Ítems

"NUEVO" se visualiza por los nuevos ítems añadidos. Utiliza la + Cruz de control o Cruz de círculo para desplazarte.

Cantidad

Cuántos de los ítems seleccionados tienes.

MODO DE CIUDAD

Mapa De París

Mueve al Dr. Lautrec a través de las calles de París, conforme utilizas el mapa del tesoro para tratar de encontrar tu próximo destino.

Pantalla De Mapas

Pulsa el botón **A** en la pantalla de mapas para entrar en Town View para el área actual. Dependiendo de dónde te encuentras, puedes ser enviado directamente a una pantalla de diálogo.

Lautrec

Usa la +Cruz de control o +Cruz de círculo para moverte.

Ubicación Actual

Tica aquí o pulsa el botón **Y**, luego pulsa el botón **A** para leer acerca de la ubicación actual en la pantalla de palabras claves.

Ubicaciones Especiales

Una burbuja de diálogo aparece cuando estás cerca de lugares especiales.

Areas A Las Que Puedes Ingresar

Pulsa el botón **A** para entrar en un área blanca intermitente.

Minimapa

Icono De Menú

Toca para visualizar la pantalla de menú .

Minimapa

La siguiente información aparece en el minimapa, basada en el estado de búsqueda.
REMARQUE : Info de minimapa se restablece una vez que completas una misión.

	Ubicación Actual		Destino
	La Repaire		Ya Visitado

Palacio de Versailles

A mitad del juego, tú serás capaz de entrar en el Palacio de Versalles. El movimiento en el palacio es básicamente el mismo que en el mapa de París.
Acércarte a la zona que deseas comprobar y pulsa el botón **A** cuando aparece. (Sólo puedes verificar áreas específicas.)

Tour En Jardín

Uno de los enigmas del juego consiste en pasear por los jardines de Versalles, a lo largo de una ruta predeterminada. Utiliza el lápiz para trazar la ruta correcta de la posición actual del Dr. Lautrec a la meta (marcada por la bandera). Pulse el botón **L** / botón **R** para ver las instrucciones de tu paseo en el jardín.

Modo De Ciudad

Town View

En Town View puedes mover al Dr. Lautrec a través de las calles, plazas y otros lugares, hablar con la gente, y el uso de la pantalla de punto de búsqueda para buscar entradas laberinto.

Pantalla De Vista A La Ciudad

Esta pantalla y los controles son básicamente los mismos que en el mapa de París.

Lautrec

Ubicación Actual

Tica aquí o pulsa el botón **Y**, luego pulsa el botón **A** para leer acerca de la ubicación actual en la pantalla de palabras claves.

Minimapa

- Ubicación actual
- Gente
- Punto de búsqueda

Burbuja De Diálogo

Aparece cerca de la gente y los puntos de búsqueda, etc.

Icono De MENU

Toca para visualizar la pantalla de menú.

Hablando Con La Gente

Cuando ves a alguien con quien quieres hablar, acércate a esa persona y pulsa el botón **A**. Si esa persona tiene algo que decir en relación con tu búsqueda actual, el icono sobre su cabeza cambia a .

Pantalla De Punto De Búsqueda

Pulsa el botón **A** en las zonas donde aparece para cambiar a la pantalla del punto de búsqueda, donde puedes hacer una búsqueda de una entrada del laberinto. (Pulsa el botón **B** para volver a la pantalla original). Un símbolo especial aparece donde está escondida una entrada del laberinto. Utiliza la + Cruz de Control o Cruz de círculo para mover el punto de mira. Cuando encuentres el símbolo especial, apunta el punto de mira en él, luego pulsa el botón A. Una vez que encuentres una entrada de laberinto, puedes entrar para activar el modo de laberinto.

Vista De Objetivo

Modo De Laberinto

Vista De Laberinto

Trata de guiar al Dr. Lautrec a lo más profundo del laberinto, abriendo puertas mediante la resolución de enigmas a lo largo del camino. Tu objetivo final es domar el espíritu guardián del tesoro Animatus al final del laberinto.

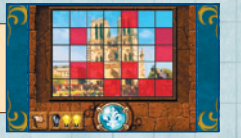
CÓMO EXPLORAR

Inicia tu aventura

Los laberintos se dividen en una variedad de áreas. Debe afrontar una serie de trucos y trampas a lo largo del camino hasta el fondo.

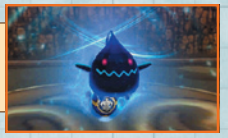
Resolver enigmas

Los laberintos contienen una serie de puertas cerradas. Debes resolver un enigma para abrir cada una de ellas.



Domar el espíritu guardián

En primer lugar, debes domar el espíritu guardián que reside en el tesoro Animatus antes de que puedas reclamarlo para su uso en futuras batallas para domar espíritus.



Completa el laberinto

Una vez que se has reclamado el tesoro Animatus encontrado en lo más profundo, la aventura del laberinto está completa y puedes salir con seguridad.

NOTA: Tendrás que empezar todo de nuevo si sales de un laberinto sin completarlp.

Pantalla De Laberinto

Esta pantalla y los controles son básicamente los mismos que en el mapa de París o Town View.

Modo De Cámara

Si mantienes pulsado el botón **B** se activa el modo de cámara en el que se puede utilizar la +Cruz de Control o Cruz de círculo para mover la cámara. Utilízalo cuando desees darle un buen vistazo a la zona en la que te encuentres.

Controles De Laberinto

Los siguientes controles están disponibles en los laberintos.

MOVER

Usa la +Cruz de control o Cruz de círculo para mover al Dr. Lautrec.
Puedes hacerlo caminar lentamente moviendo un poco la Cruz de círculo, y hacerlo correr moviéndola bastante.
NOTA: Los controles de movimiento son los mismos que en el mapa de París o Town View, excepto que con el mapa de París no es posible caminar lentamente.

BÚSQUEDA

Buscar cofres de tesoros, puertas y otros objetos en los laberintos acercándote a ellos y pulsando el botón **A**.

EMPUJAR BLOQUES

Puedes empujar bloques manteniendo pulsado el botón **A** y presionando la +Cruz de Control o Cruz de círculo en la dirección que desees moverlos. (No puedes tirar de ellos).

Volver A Intentar Área

Al presionar **INICIAR** podrás volver a intentar el área actual que te encuentras. Esto es útil si has movido bloques de forma incorrecta o si necesitas volver a comenzar por alguna otra razón.

¡TE ENFRENTARÁS A MUCHOS TRUCOS Y TRAMPAS!

Toda clase de trucos y trampas esperan al Dr. Lautrec en los laberintos que explora. Mientras el juego progresa, tú encontrarás mucho más que los descritos aquí.

OFICIALES DE POLICÍA

El policía que custodia los persiguen a Lautrec cada vez que lo ubican. Si atrapado, será enviado a comienzos de la habitación fue sólo en, así que mucho cuidado!
Los oficiales de policía se mueven en forma fija. Mientras están en el área que patrullan, mueve al Dr. Lautrec con cuidado, para que él no entre en el campo de visión de ellos.

FUEGO

Los laberintos incluyen las zonas donde el fuego se dispara con ciertos intervalos. Si el disparo da en el Dr. Lautrec, él gritará y será enviado a volar. Esto también hace que sea más fácil para los oficiales de policía de la zona detectarlo lo terreno, por lo que debes de evitar que le den con el disparo.

Modo De Laberinto

Enigmas

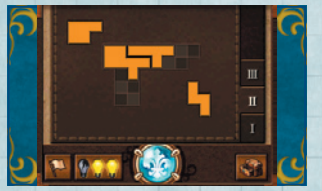
Las puertas laberinto están bien cerradas con una variedad de enigmas. Resuelvo los enigmas para abrir las puertas y proceder a través del laberinto.

NOTA: También hay algunos enigmas que resolver fuera de los laberintos.

CÓMO RESOLVER ENIGMAS

Resuelve los enigmas utilizando el lápiz tactil para tocar y deslizar en la pantalla táctil. Pulsa el botón de respuesta si piensas que tienes la respuesta correcta. Sólo se puede terminar un enigma al obtener la respuesta correcta. Si te equivocas o tocas el botón Give Up, tú serás devuelto a la vista del laberinto, y tendrás que empezar el enigma desde el comienzo.

NOTA: Cada vez que resuelves mal un enigma o tocasel botón Give up, se deducirán puntos de reputación (RP) del total que recibes para completar una misión.



Indicios

Mientras resuelves un enigma puedes obtener un indicio pulsando el botón de indicio. Puedes obtener indicios hasta por tres veces para cada enigma, pero ¡cuidado! Vas a sufrir sufrir la deducción de un punto de reputación (RP) dependiendo del número de veces que hayas tocado el botón de indicio en un laberinto.

Crucigramas

Palabras de diapositivas de las gavetas y colocarlos en el crucigrama para que quepan todos.Desliza en la bandeja (drawer) las piezas de palabras que hayas encontrado y colócalas correctamente en el crucigrama.

Palabras Del Crucigramas

Palabras Del Crucigrama

La palabra rota de forma automática en la dirección apropiada conforme te desplazas en la cuadrícula.

Botón "Give Up"

Pulsa este botón si tienes problemas resolviendo el párrafo enigmas y te gustaria volver a intentarlo otra vez luego.

Botón Drawer

Pulsando este botón se abre el cajón, por lo que puedes deslizar las piezas fuera. Si hay más de una bandeja, pulsa los botones de números romanos para cambiar entre ellos.

Botón De Respuesta

Botón Hint

Al pulsar este botón se devuelven la palabras colocadas hasta hora en la bandeja y luego coloca una palabra en su posición correcta en el enigma.

Botones De Números Romanos

NOTA: Puedes devolver la palabra a la bandeja deslizándola al botón bandeja (drawer).

Enigmas De Bloques

Desliza los bloques de forma de la bandeja (drawer) para que quepan en las cuadrículas de pantalla táctil sin ningún tipo de espacios entre ellos.

Cuadrículas Para Resolver

Bloque De Forma

Gira un bloque de forma manteniendo pulsado el botón **L** o el botón **R** mientras que se desliza con el lápiz tactil.

Botones De Números Romanos

Si hay más de una cuadrícula que resolver, puedes cambiar entre ellos tocando los botones de números romanos.

Botón Drawer

Pulsando este botón se abre la bandeja (drawer). Úsalo al igual que lo haces con los crucigramas.

Botón "Give Up"

Toca esto si te parece que el enigma es muy difícil y volverás a la justa antes de abrir el enigma para que puedas intentarlo de nuevo posteriormente.

Botón De Respuesta

Botón Hint

Pulsando este botón se devuelven los bloques de forma colocados hasta ahora en la bandeja y luego se coloca un bloque de forma en su posición correcta en el enigma.

Encuentra Las Diferencias

Hay una serie de diferencias entre las imágenes superior e inferior. Toca todas los cuadrados de imagen en la pantalla táctil donde tú piensas que contienen diferencias.

Número De Diferencias

Imagen En La Pantalla 3D

Imagen En La Pantalla Táctil

Selecciona los cuadrados que creas que contienen diferencias tocándolos. (Se tornarán gris). Tócalos de nuevo si cambias de opinión.

Botón "Give Up"

Toca este botón si estás teniendo problemas para resolver el enigma y te gustaría volver a intentarlo luego.

Botón De Respuesta

Botón Hint

Al tocar este botón aparece un número de cuadrados sin diferencias de color rojo. Trata de encontrar las diferencias en los cuadrados restantes.

Enigma De Números

Mantén pulsado el botón L o el botón R mientras tocas los paneles para romperlos. Rompe los paneles de la derecha para completar la imagen. El número en un panel indica la cantidad de los paneles a su alrededor (incluyendo el mismo panel) que puedes romper.

NOTA: Rompiendo el panel equivocado se provoca una explosión que rompe todos los paneles correctos a su alrededor. Pero cada vez que se desencadena una explosión, una de las bombillas de indicio se apaga. Rompe el panel equivocado cuatro veces y fallarás en resolver el enigma.

Bombillas De Indicios

Una bombilla se apaga cada vez que se desencadena una explosión.

Botón "Give Up"

Toca este botón si estás teniendo problemas para resolver el enigma y te gustaría volver a intentarlo luego.

Botón De Respuesta

Panel

- Panel Roto
- Panel Asegurado
- Panel Volado

Los Paneles De Cierre

Tocando un panel sin mantener pulsado ningún botón pone x en el mismo, lo que indica que está bloquedo y no puede ser roto. Los paneles de bloqueo que conoces no deben ser rotos. Para desbloquear un panel, tócalo una vez más.

Enigmas Lógicos

La pantalla 3D muestra un diagrama basado en la lógica. Descubre la lógica detrás de él, y luego, en la pantalla táctil, selecciona la pieza de respuesta que va donde está el signo de interrogación y deslízela hacia el agujero central.

Ciagrama De Base Lógica

Piezas De Respuestar Del Signo De Interrogación

Agujero Central

Deslice la pieza de respuesta correcta.

Botón "Give Up"

Toca este botón si estás teniendo problemas para resolver el enigma y te gustaría volver a intentarlo luego.

Botón De Respuesta

Botón Hint

Pulsando este Botón se identifica ua de las piezas incorrectas.

Domando Los Espíritus Guardianes

"Domar" implica el uso del tesoro Animatus y las joyas que tienes a mano para debilitar el espíritu guardián que reside en el tesoro Animatus que tú estás tratando de sacar del laberinto para su uso en futuras batallas para domar espíritus.

CÓMO DOMAR ESPÍRITUS GUARDIANES

Empezar a domar
Se comienza con doma cuando compruebas el pedestal donde el tesoro Animatus está tratando de descansar.

Pon tu propio tesoro Animatus
Selecciona un tesoro Animatus (o joya) y colócalo en uno de los pedestales que rodea el espíritu guardián enemigo.

¡La batalla empieza!
Tu espíritu guardián enfrenta ael espíritu guardián enemigo. Cuando sus ataques son más, puedes colocar otra tesoro Animatus.

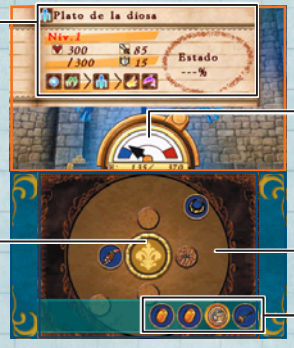
Completar el proceso de domar
Se completa el proceso de domar una vez que has reducido la energía del espíritu enemigo debajo de cierto nivel.

Pantalla Para Domar

Al pulsar el botón **X** o tocar los iconos de la esquina inferior derecha de la pantalla se visualiza una lista de los tesoro Animatus y las joyas que tienes a mano. Después de una revisión cuidadosa de la información de la pantalla 3D, selecciona el tesoro Animatus o una joya que quieras utilizar tocándola o pulsando el botón **A**, y luego colocándola en un pedestal en la pantalla táctil.

Energía Del Oponente

Nombre, nivel, de energía, atacar, defensa, jerarquía de atributo. Aparece al seleccionar el tesoro con el botón **A** o tocándolo.



Energía Del Enemigo

Se logra el éxito con domar una vez que el medidor de energía del guardián cae al área azul.

Pedestal Para El Espíritu Enemigo

Toca aquí o pulsa el botón **L** o el botón **R** para ver el ataque del enemigo y la defensa.

Pedestal

Tu Tesoro Animatus Y Joyas

Si tú pierdes...

Pierdes la batalla de domar si te quedas sin tesoro Animatus o joyas para poner en un pedestal o si los pedestales abiertos para su colocación en ellos se agotan antes de que el medidor de enrgía del espíritu del enemigo caiga al área azul. Si esto ocurre, selecciona VOLVER A INTENTAR DOMAR, o SALIR DEL LABERINTO o VOLVER A LE REPAIRE en el menú que aparece.

Colocación Del Tesoro Animatus

La batalla de domar empieza una vez que deslizas una pieza de tesoro Animatus a un pedestal. La fórmula básica durante las batalla es "El poder de ataque de tu espíritu - la defensa del enemigo = daños", pero hay una serie de factores que afectan el daño con que lidias, como se muestra a continuación.

Atributos del tesoro Animatus y joyas	El daño es afectado por la jerarquía de atributos.
Agrietamiento del pedestal	Mientras más grientas haya en un pedestal, variarán más los daños.
¿Qué hay en los pedestales vecinos	El daño es afectado por los atributos de lo que está en los pedestales vecinos.
Colocación de ubicación	El daño es afectado por la ubicación de la colocación (pedestal exterior o interior).

NOTA: El efecto de agrietamiento tiene precedencia sobre otros factores.

Atributos

Hay seis atributos (joyas tienen el atributo joya), y su jerarquía es como se muestra a la derecha. Ten en cuenta que el atributo arbóreo se encuentra fuera de la jerarquía.

Efectos De Sinergia

La colocación de algunas piezas del tesoro Animatus uno junta a la otra invoca efectos de sinergia que tienen un impacto en la batalla de muchas maneras.
El tesoro Animatus en cuestión empieza a brillar cuando las condiciones para invocar un efecto de sinergia se han cumplido.

SE COMPLETA CON EL PROCESO DE DOMAR

Una vez que la energía del espíritu del enemigo se reduce al 20% o menos, se le ha domado y se obtiene el tesoro Animatus donde reside. También puedes obtener joyas, de haberlas.
Ten en cuenta que la reducción de la energía de un guardián a cero la extingue. Dicho tesoro ya no se considera tesoro Animatus y no se puede usar para domar guardianes.
Después de completar un laberinto, el tesoro Animatus que tienes a mano ganará experiencia dependiendo del número de joyas que ha obtenido.

RESTAURACIÓN Y REACTIVACIÓN DE LOS ESPÍRITUS

Las joyas y los espíritus guardianes del tesoro Animatus tienen energía que se pierde cuando sufren daños. Sin embargo, la energía puede ser restaurada mediante el uso de fragmentos de resurrección. Un espíritu se extingue si su energía se reduce a cero.

Sin embargo, el espíritu extinguido en el tesoro Animatus puede ser revivido mediante el uso de una piedra de resurrección. Puedes obtener fragmentos y piedras de resurrección de muchas maneras, incluyendo la visita al recinto de Milady o por el comercio de joyas en la pantalla de Evaluación de joyas.

NOTA: Una vez que se ha completado con el proceso de domar, la energía de tu tesoro Animatus y joyas se recuperará ligeramente. Y una vez que completes un laberinto y vuelvas a la superficie, tu energía se recuperará totalmente, aunque los espíritus extinguidos no revivirán.

NOTA: Las Joyas no pueden revivivirse una vez que su energía desciende a cero.

MENÚ

En el mapa de París, Town View o Vista del laberinto, al pulsar el botón X o tocar se visualizan los iconos de una serie de submenús que puedes seleccionar.

Revista

Seleccione este icono para ver una variedad de información, incluyendo el estado de la búsqueda y el estado actual de un laberinto.

Misión De Búsqueda

Tu progreso actual de la misión de búsqueda asociada con el mapa del tesoro en la pantalla 3D se muestra en la pantalla táctil.
Conforme avanzas a través de la búsqueda, aumenta la disponibilidad de la información. Si hay demasiada información para que quepa en la pantalla, utilice la +Cruz de control o Cruz de círculo para desplazarte hacia arriba y hacia abajo.

Mapa

Ve el mapa del laberinto de tu búsqueda actual. Para cambiar entre los niveles de mapa, toque el nombre de nivel o pulsa el botón **L** o el botón **R**.

NOTA: Este icono de menú sólo se puede seleccionar mientras estás en un laberinto.

Palabras Clave

Busca el significado de las palabras clave que encuentres durante el juego. (También puedes buscar los nombres de lugar directamente en el minimapa). Desplázate por la lista y cuando veas la palabra clave que desees, selecciónala para obtener más información. También puedes alternar entre las categorías de palabras clave pulsando izquierda / derecha en la +Cruz de control o Cruz de círculo, o tocando las pestañas arriba de la lista.

Efectos De Sinergia

Puedes ver la información de los efectos de sinergia que se has invocado y para otras combinaciones de tesoro Animatus que invocan los efectos de sinergia. Selecciona el efecto de sinergia que desees ver de la lista. El pulsar el botón **A** te permite ver otras combinaciones del tesoro Animatus para invocar el mismo efecto de sinergia.

Orden

Puedes ordenar la lista de diferentes maneras tocando este botón o pulsando el botón **L** / botón **R**.

Laboratorio

Comprueba el tesoro Animatus y otros ítems que has obtenido y seleccionaa los ítems que desea llevar contigo.
NOTA: No se puede seleccionar el icono LAB en laberintos.

Enigmas

Puedes jugar otra vez con los enigmas que ya hayas resuelto. Desplázate por la lista y selecciona el enigma que desees hacer.

Tesoro Animatus

Ve una lista de tu tesoro Animatus. Las piezas que tienes contigo se indican con un asterisco ( ). Elige un tesoro Animatus de la lista y tócalo para dotarte de él. Puede llevar hasta tres a la vez.trésor vivants para llevar.

Nivel Actual Y Experiencia Requerida Para El Siguiente Nivel

Estatus

Energía
Ataque
Defensa

Atributos Y Jerarquías

Descripción Del Tesoro Animatus Seleccionado

Orden

Lista De Hacienda Animatus

Toca para llevarlo contigo o dejarlo atrás.

Estatus Del Tesoro Animatus

Piezas de mano
Piezas con los espíritus extingue

Número De Ítems Y Tesoro Animatus Que Tienes Contigo.

Las estrellas indican el número que tienes contigo

Joyas

Ve las joyas que has obtenido y las cantidades. Esta pantalla funciona de la misma manera que la pantalla del Tesoro.

Acerca de las joyas

Las joyas que obtienes en un laberinto pueden ser utilizadas junto con el tesoro Animatus para la batalla de domar en el mismo. Sin embargo, a diferencia del tesoro Animatus, una vez que salgas del laberinto en el que obtuvistes las joyas, no podrás utilizarlas de nuevo. Puedes, sin embargo, intercambiarlas por ítems en la pantalla Evaluación de joyas.

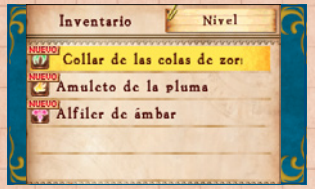
Items

Ve una lista de todos tus ítems. Esta pantalla opera de la misma manera que las pantallas del tesoro y joyas. Ve una lista de tus ítems. Los ítems que tienes contigo se indican con asterisco ( ). Elige un ítem de la lista y tócalo para dotarte de él.. Puedes llevar hasta tres a la vez. Algunos también se puede utilizar sobre el terreno mediante la selección de **USO**.

Una marca de verificación ( ) indica que puedes utilizar el ítem allí, y una equis ( ) indica que no puedes hacerlo.

Inventario

Ve el tesoro Animatus, joyas y ítems que tienes contigo. Se puede recurrir a la lista con el botón **L** / botón **R**.
Algunos ítems pueden ser utilizados en el acto tocándolos y seleccionando **USO**.



SISTEMA

Guardar y cargar partidas.

Guardando

guarda tus partidas para poder volver a jugar después desde donde lo dejaste. Hay dos ranuras para guardar disponibles

Carga

Carga el juego para jugar desde donde lo guardaste la última vez. Selecciona la partida guardada que desees cargar. Al cargar un juego, perderás tu progreso en el juego que estás jugando actualmente si no lo guardas. La taberna "Le Repaire" y la cueva del Phantom of the Opera, que aparecerán debajo del Palais Garnier, son lugares puramente ficticio.

NOTA: Ten en cuenta que lo anterior también se aplica al laboratorio del Dr. Lautrec y la sala de recepción, lugares ficticios en el Museo de Historia Natural.

NOTES/NOTAS

NOTES/NOTAS

GARANTÍA

Konami Digital Entertainment, Inc. garantiza al comprador original de este producto Konami que los medios en los cuales está grabado este programa de computadora están libres de defectos en materiales y mano de obra por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Este producto Konami es vendido "tal como es", sin garantía expresa o implícita de cualquier tipo y Konami no es responsable de perdidas o daños de cualquier tipo resultantes del uso de este programa. Konami acepta reparar o reemplazar, sin ningún cargo, cualquier producto Konami por un periodo de noventa (90) días, con franqueo pagado y con prueba de la fecha de compra, en el Centro de Servicio de su Fábrica. Esta garantía no es aplicable al uso normal del producto. Esta garantía no será aplicable y será inválida si el defecto en el producto Konami es originado por maltrato, uso indebido, abuso o descuido.

ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA PROTESTA O RECLAMO DE NINGUNA NATURALEZA VINCULARÁ U OBLIGARÁ A KONAMI A NINGUNA GARANTÍA APLICABLE A ESTE PRODUCTO, LAS GARANTÍAS MERCANTILES Y APTITUDES INCLUIDAS PARA UN FIN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. POR NINGUNA CIRCUNSTANCIA KONAMI SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO KONAMI.

Algunos estados no permiten limitaciones en lo que respecta a la vigencia de la garantía implícita y/o exclusiones o limitaciones de daños incidentales o consecuentes, así que las limitaciones y/o exclusiones anteriores de responsabilidad podrían no aplicar a usted. Esta garantía le da derechos específicos y usted podría tener otros derechos que varían entre un estado y otro.

Si usted experimenta problemas técnicos con su juego, por favor dirígete a www.konami.com/support si requieres asistencia, aquí tendrás acceso a muchos materiales de apoyo, al igual que a nuestra Base de Conocimientos que está disponible 24 horas al día, 7 días a la semana. Todos los productos deben ser considerados defectuosos por un representante de Servicio al Cliente de Konami y con un número RMA asignado antes de regresar el producto, todos lo productos que se reciban sin estas características serán devueltos si un Representante de Servicio al Cliente de Konami no puede localizarlo tres días después de recibida la devolución no autorizada.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Atención: Cliente Servicio-RMA #XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Regístrate ahora en www.konami.com y ¡recibe información exclusiva sobre productos, ofertas especiales y más!

www.konami.com/doctorlautrec

© 2011 Konami Digital Entertainment

EVERYONE

E

CONTENT RATED BY ESRB

Animated Blood
Cartoon Violence

NINTENDO 3DS™

KONAMI

www.konami.com

©Konami Digital Entertainment. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. ©2011 Nintendo.

PRINTED IN USA
FABRIQUÉ AUX USA